ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC | PS2 | PS3 | GAMECUBE | WII | XBOX | XBOX 360 | GBA | DS | PSP

СТРАНА ИГР

03#228
ФЕВРАЛЬ | 2007

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts

В НОМЕРЕ:



СПЕЦ

Windows Vista

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

СПЕЦ

Игровая индустрия 2006

ДЕСЯТЬ ГЛАВНЫХ СОБЫТИЙ ГОДА

ТЕМА НОМЕРА

SUPREME COMMANDER

КРИС «TOTAL ANNIHILATION» ТЕЙЛОР ПРЕДСТАВЛЯЕТ

СПЕЦ

SNK Playmore

ВРАГУ НЕ СДАЕТСЯ НАШ ГОРДЫЙ «ВАРЯГ»

BLUE DRAGON
ХИТ?!

LOST PLANET: EXTREME CONDITION
ОБЗОР

СМЕРТЬ ШПИОНАМ
ХИТ?!

KILLZONE: ОСВОБОЖДЕНИЕ
ОБЗОР

2 ПОСТЕРА | НАКЛЕЙКА | УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК | 192 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ



Акелла
TEST DRIVE
unlimited
ATARI
eden GAMES
РЕКЛАМА
Огромный тропический остров, по которому протянулось более 1500 километров дорог
Более 100 лицензированных автомобилей от 25 крупнейших мировых концернов: Lamborghini, Aston Martin, Mercedes, Audi, Lotus, Dodge, Jaguar
Каждая модель автомобиля абсолютно идентична своему реальному прототипу
Возможность провести тюнинг авто, используя оригинальные запчасти из реальных каталогов компаний-производителей
Все внешние элементы и детали салона – от магнитолы до стеклоочистителей – полностью функциональны
Детально проработанный многопользовательский режим: игрок может вступать в автоклубы, торговать машинами, устраивать гонки с друзьями или конкурирующими клубами
ЖАНР ГОНКИ
Test Drive® Unlimited © 2005-2006 Atari Inc.
Designed and developed by Eden Games SAS, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners.
© 2006 ООО "Акелла" Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

ФЕВРАЛЬ #03(228) 2007

Всем привет!

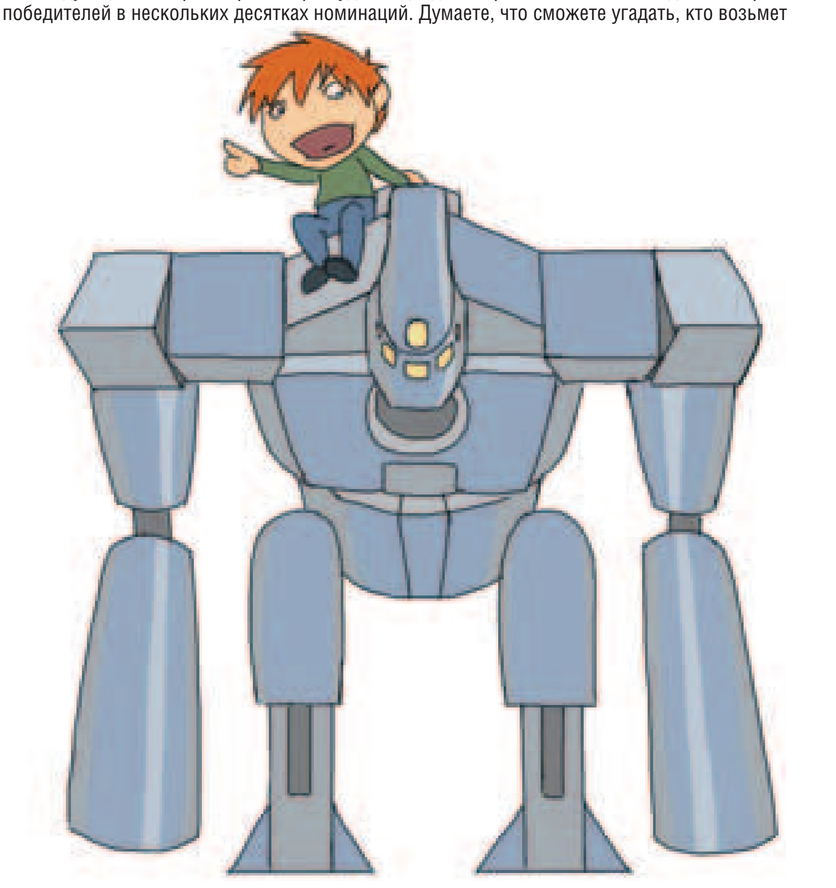
Шестнадцатого января я впервые наблюдал очередь из семи сотен человек, которым непременно нужно было купить World of Warcraft: Burning Crusade прямо в день запуска в России и в мире. Сцена очень напоминала фоторепортажи с запусков консолей в Японии. Что характерно, геймеров отнюдь не смущала цена в пятьдесят долларов США. Игра в первый день продавалась только по предзаказам, число которых для Москвы составило несколько тысяч. По сообщениям очевидцев, ажиотажный спрос на дополнение к популярной MMORPG наблюдается до сих пор; и не только в столице, но и в регионах. Так что российский игровой рынок уже стал полноправной частью европейского, и с ростом доходом геймеров будет становиться все более важным для западных издательств. А World of Warcraft: Burning Crusade станет темой следующего номера «СИ». Впрочем, его вам предстоит ждать долгих две недели, а пока мы предлагаем вам статью, подводящую итоги развития индустрии за 2006 год. В ней тоже нашлось место новостям из России! Выставка «ИгроМир», конечно, пока не может потягаться по размерам с покинувшей нас E3, но для жителей нашей страны она куда важнее любых заграничных мероприятий.

Обратите также внимание, что один из спецматериалов не связан напрямую с играми и посвящен операционной системе – Windows Vista. Хорошо известный вам Игорь Сонин расскажет, почему в скором времени Windows XP на всех геймерских PC должна уйти на покой и уступить место наследнице.

Если вас смутило название Canis Canim Edit в содержании номера, то уточняю, что это скандально известная игра Bully от Rockstar – симулятор школьной жизни в духе Grand Theft Auto. Ему же, кстати, посвящена колонка нашего автора Марины Петрашко, в миру – дипломированного детского психолога.

Ну и, наконец, не пропустите обзор Baten Kaitos Origins – это один из последних хитов для консоли GameCube! Если у вас ее нет – не беда, на Nintendo Wii эта игра прекрасно запустится; собственно, именно на ней мы и снимали скриншоты для статьи.

А в следующем номере «Страна Игр» будет подводить игровые итоги 2006 года – выбирать победителей в нескольких десятках номинаций. Думаете, что сможете угадать, кто возьмет



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц — http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Елена Бологова	bologova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор рубрики «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	редактор DVD-видео
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	Dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой группы
Телефон:		(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Курбакова	kurbakova@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Елена Дианова	dianova@gameland.ru	финансовый директор
Олег Полянский	polyanskiy@gameland.ru	издатель игровой группы
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Oleg Polyansky	polyanskiy@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров — Цена свободная

СОДЕРЖАНИЕ



GYAKUTEN SAIBAN 4

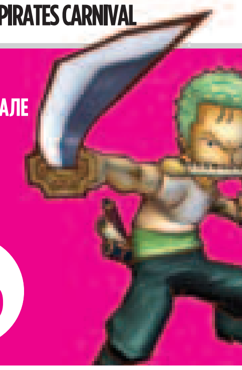
ДЕЛО ФЕНИКСА РАЙТА ПРОДОЛЖАЕТ НОВЫЙ АДВОКАТ

66

ONE PIECE: PIRATES CARNIVAL

ПИРАТЫ НА КАРНАВАЛЕ

126



КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: «ЗА ОБЛАКАМИ» И SVC CHAOS: SNK VS CAPCOM
НАКЛЕЙКА: МАЙ СИРАНУЙ






RTS И ВРЕМЯ

СПЕЦ

КАК ЗАРОЖДАЛСЯ И РАЗВИВАЛСЯ ОДИН ИЗ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ ЖАНРОВ?



36

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ ЗА ГОД: ФАКТЫ И ЛИЦА

СПЕЦ

ГЛАВНЫЕ СОБЫТИЯ И РАЗОЧАРОВАНИЯ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ В 2006 ГОДУ



50

WINDOWS VISTA

СПЕЦ

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ ОТ MICROSOFT – К ЗАХВАТУ МИРА ГОТОВА!



84


SILVERFALL
Волшебный мир Нельвё уже никогда не будет прежним.
Достижения технологии не оставляют места колдовским чудесам.
Согласие сменяется раздором.
Защитники магии ополчились на строителей машин.
Однако новая опасность поглотит и тех, и других.
Грохот войны всех против всех пробудил Древнее Зло.
Только настоящий герой видит то, чего не замечают остальные.
Так почему же ты до сих пор читаешь этот отрывок летописи и бездействуешь?
Ружьем, посохом или острым мечом спаси родной Нельвё.
8 самобытных рас на выбор
Необычный и увлекательный сюжет
Прорва побочных квестов!
От выбора стороны зависят облик, экипировка и таланты
Мощный графический движок с поддержкой PhysX и Ragdoll
Система настройки героя позволяет задать пол, возраст, внешность...
У героя может быть до 8 спутников, которые меняются по Вашим желаниям
MONTE CRISTO
РЕКЛАМА
© 2006 ООО "Акелла"
Акелла
СОЮЗ
М.видео
ХИТ ZONA

ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ.

BLUE DRAGON

ХИТ?!

КОНСОЛЬНАЯ RPG ДЛЯ XBOX 360 ОТ СОЗДАТЕЛЯ FINAL FANTASY



62

SAINT'S ROW

ХИТ!

СО МНОЮ – НОЖ, РЕШИЛ Я: ЧТО Ж. МЕНЯ ТАК ПРОСТО НЕ ВОЗЬМЕШЬ, – ДЕРЖИТЕСЬ, ГАДЫ!

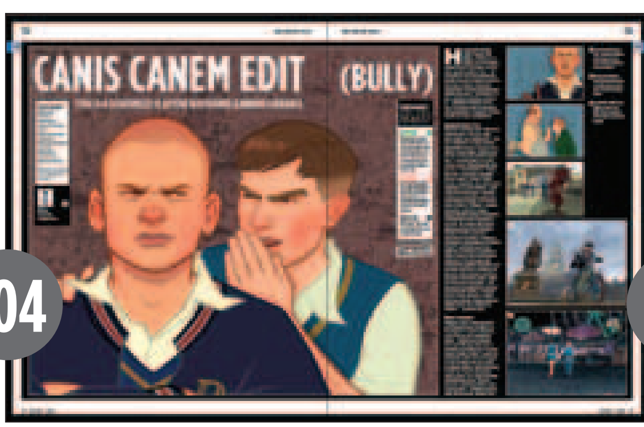


100

CANIS CANIM EDIT

ХИТ!

ВЫЧИТАТЬ И УМНОЖАТЬ, МАЛЫШЕЙ НЕ ОБИЖАТЬ УЧАТ В ШКОЛЕ, УЧАТ В ШКОЛЕ, УЧАТ В ШКОЛЕ...

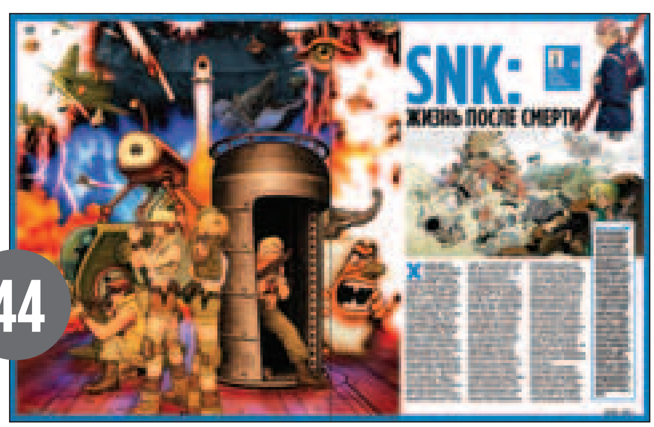


104

SNK PLAYMORE: ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ

СПЕЦ

КАК КОМПАНИЯ ВЕРНУЛАСЬ В СТРОЙ И ЧЕМ СЕЙЧАС ЗАНИМАЕТСЯ?



44

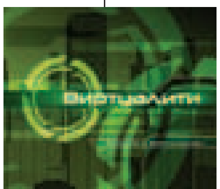


Акелла
RACING
Alarm For Cobra 11 Nitro
Спецотряд Кобра 11
Полицейский
Армагеддон
SY RS 275
SY DC 3
Свободный асфальт городских джунглей и деревенских просёлков - территория под контролем полицейских.
Каскадёрские трюки на бешеных скоростях - полицейские методы.
Вой сирен, автоматные очереди и стрекот вертолёта - главный хит полицейской радиостанции.
Потрясающая графика воплотит полицейский беспредел в феерических спецэффектах и бескомпромиссно реалистичной модели повреждений.
Немцы - сдержанный и угрюмый народ, который делает очень качественные автомобили и крайне аккуратно их водит. Автобан - длинная и ровная магистраль, по которой педантичные немцы аккуратно ездят на своих качественных автомобилях. Дорожный полицай - мрачный немец с полосатым жезлом, молча и неподвижно стоит на обочине автобана. Гоночный симулятор - скучный жанр компьютерных игр, где надо кататься по кругу на перегонки с не слишком умными соперниками.
И это не самый полный список стереотипов, которые легко и быстро опровергает Alarm For Cobra 11 Nitro.
Новый симулятор дорожного автобезумия покажет наглядно, что есть полицайские гонки!
Alarm For Cobra 11 Nitro - ударь жаркой погоней по автостраде!
SYNETIC
The Funfactory
СОЮЗ
М.Видео
ХИТ ZONA
Розничная продажа в магазинах "СОЮЗ", "М.Видео" и "ХитZona"
© 2006 ООО "Акелла"
© 2006 RTL Enterprises © 2006 Synetic
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовые продажи: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65
Ростов-на-Дону, (863)290-76-42
Новосибирск, (383)227-74-58
Екатеринбург, (343)297-34-42
Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.
Akella
РЕКЛАМА

Автор: Максим Поздеев (bw@gameland.ru)

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

MTV ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ



НОВАЯ ПЕРЕДАЧА ОБ ИГРАХ НА КАНАЛЕ MTV.

С 12 января нынешнего года телеканал MTV Россия начинает показ новой программы об играх и компьютерных развлечениях «Виртуалити». Тридцатиминутная передача будет выходить по пятницам раз в две недели (повторы в воскресенье и понедельник), чередуясь с другой, уже известной зрителям программой «Икона видеоигр». В отличие от нее «Виртуалити» не сосредоточится на истории создания какой-то одной игры или сериала: программа носит скорее новостной характер. В «Виртуалити» геймеров-телезрителей ждут такие рубрики: «Новости», «Хит», «Ловкий трюк», «Геймеры против игр», «Гаджет» и «Звёздные игры». Вести программу будет знакомый зрителям MTV Юра Пашков.

ID ЗАИНТЕРЕСОВАНА В DS



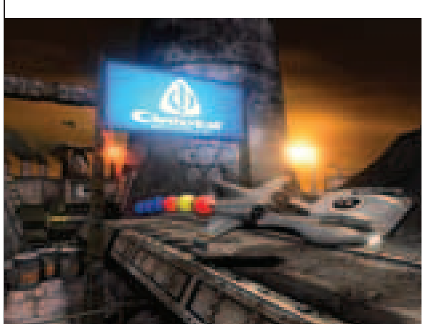
ДЖОН КАРМАК ГОТОВ ПОДЕЛИТЬСЯ С NINTENDO ОРКАМИ И ЭЛЬФАМИ.

Популярность портативной консоли от Nintendo привлекает под ее знамена даже те компании, которых там не очень ждали. Вот и представляющий id Software Джон Кармак проболтался на днях, что неплохо было бы перенести на Nintendo DS игру Orcs & Elves. Этот проект id представляет собой пошаговую фэнтезийную RPG с видом от первого лица и выходит в феврале для мобильных телефонов. По словам Джона, «развитие этой игры для мобильника до уровня консольного проекта станет первым шагом id в мир Nintendo».

CLUSTERBALL 2

RESOLUTION ГОТОВИТ ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ СЕМИЛЕТНЕЙ ДАВНОСТИ.

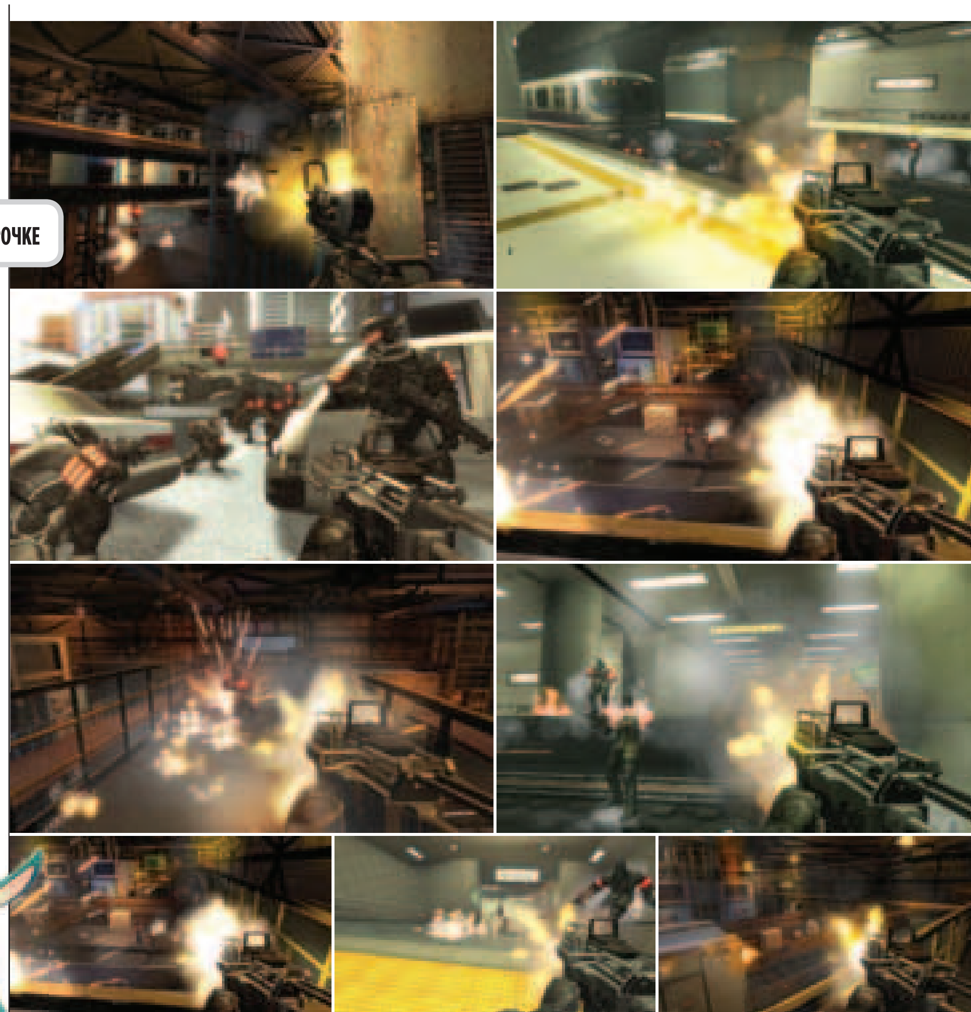
Компания Resolution Interactive объявила о разработке продолжения престарелой игры Clusterball для PC. Оригинальная Clusterball представляла собой онлайновую «леталку» с поддержкой 12 игроков одновременно. В ней участники должны были собирать шарики и одновременно мешать остальным сделать то же самое с помощью различного оружия. В новой части, которая пока отзывается на простенькое имя Clusterball 2, фанатов этой забавы ждут новые игровые режимы, пересмотренная система вооружений, различные приятные «фенечки», облегчающие геймерам жизнь в Сети, и многое другое. Выход игры запланирован на четвертый квартал.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Немецкое издательство JoWooD анонсировало продолжение компьютерного шутера Soldner. Тяготы разработки Soldner 2 возложены на команду gEasy, а выход игры должен состояться в четвертом квартале.

Компания Konami сообщает, что игра Elebits для консоли Nintendo Wii выйдет в Европе весной и под другим названием. На «нашей» версии этого проекта будет красоваться название Eledees.





ПЕРЕПОЛОХ В KONAMI

КОМПАНИЯ ОТМЕНИЛА СЕМЬ ПРОЕКТОВ. А ПОТОМ ПЕРЕДУМАЛА.

Компании Konami новогодние праздники явно не пошли на пользу и даже, наоборот, – внесли путаницу в умы создателей многих замечательных игр. Благодаря этому временному «помешательству» представители Konami до полусмерти перепугали играющую общественность новостью о прекращении разработки сразу семи проектов. На свалку истории одним махом отправились Gradius (PS3), Jikkyou Powerful Pro Baseball (PS3), Coded Arms Assault (PS3), New Action Game (PS3), New RPG (PS3), New Action Adventure Game 2 (Wii) и New RPG (Wii) (многочисленные New в названиях игр – это не новое веяние моды, просто оригинальных имен проекты получить пока не успели). Более чем весомый повод для беспокойства – одна из известнейших компаний внезапно заявляет об отмене сразу семи next-gen проектов. Здорова ли Konami? Не захворала ли?
Не захворала. Видимо, кто-то кого-то неправильно понял или в издательстве что-то перепутали. Как уточнили представители компании, Konami не отказывается от создания перечисленных проектов, а просто отменяет все ранее заявленные даты выпуска. То есть, планы по разработке игр все еще существуют, но когда их ждать на прилавках, теперь не знают и в самой Konami.

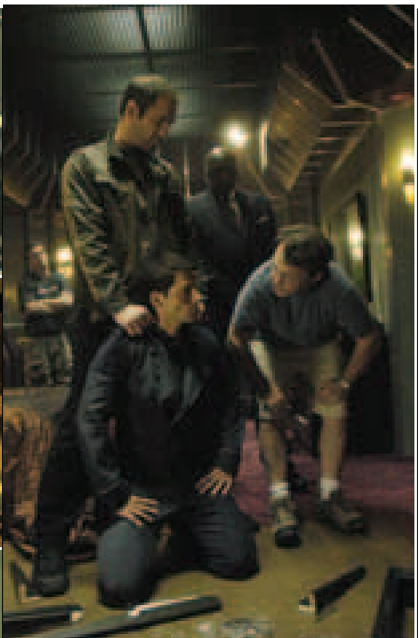
ДЖАЗОМ ПО ДИКТАТУРЕ

БЫВШАЯ JAGGED ALLIANCE 3D ПОЧТИ ГОТОВА К ЗАПУСКУ.

Представители компании GFI и студии GFI Russia заявляют: разработка компьютерной пошаговой стратегии «ДЖАЗ: Работа по найму», ранее известной как Jagged Alliance 3D, стремительно и неудержимо приближается к завершению. Потеряв лицензию на Jagged Alliance и получив взамен полную свободу действий, разработчики не замедлили ею воспользоваться, благодаря чему в игре появилась уйма новенького. К примеру, полная свобода передвижений, нелинейный сюжет с несколькими концовками, возможность завоевания секторов с помощью дипломатии и специальных акций, более полутора сотен видов оружия со сложной системой апгрейдов и многое многое другое.
Точную дату запуска в GFI называть пока стесняются, но с уверенностью заявляют, что искать «ДЖАЗ» в магазинах стоит в самом ближайшем будущем.









BATTLESTAR GALACTICA

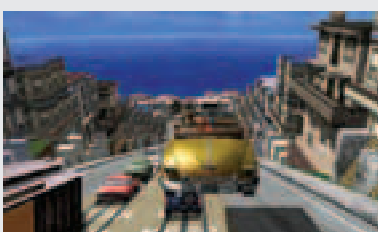
VIVENDI ПЫТАЕТСЯ ОПРОВЕРГНУТЬ СЛУХИ.

Фанаты Battlestar Galactica вздрогнули было, когда на сайтах интернет-магазинов EB Games и Gamestop мелькнул слух о разработке игры для Xbox 360 по мотивам этого сериала. Но сейчас издательство Vivendi просит всех расслабиться и попытаться получить удовольствие от жизни. Как говорится в заявлении компании, «EB Games снял всю информацию о Battlestar Galactica, так как она недостоверна. Мы (Vivendi) не делали никаких официальных заявлений об этом проекте и не собираемся комментировать подобные слухи».
А пока издательство воюет с распространителями сплетен, из других источников поступают данные, что ведется разработка игры по мотивам Battlestar Galactica и для PC с Xbox Live Arcade. Видимо, речь идет о каком-то не слишком сложном проекте, раз упоминается онлайновый сервис Microsoft. Разумеется, в Vivendi от любых попыток получить подтверждение этих данных шарахаются, как черт от ладана. Ждем официальных анонсов.

ДУРДОМ НА КОЛЕСАХ

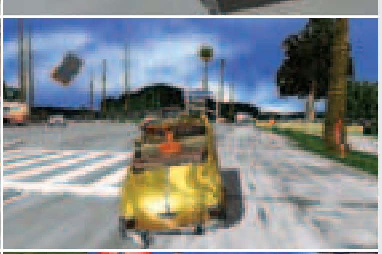
CRAZY TAXI ВЫЙДЕТ ДЛЯ PSP.

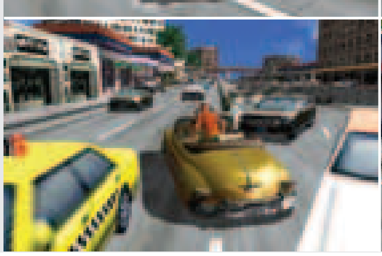
Компания Sega намерена вдохнуть жизнь в почтенный сериал Crazy Taxi, выпустив ближайшим летом новую его часть для PlayStation Portable. Получивший название Crazy Taxi: Fare Wars проект станет сплавом обеих частей Crazy Taxi для Dreamcast с добавлением новых функций.
В игре используются обе оригинальные карты из Crazy Taxi (из аркадной версии и варианта для Dreamcast), равно как и карты из Crazy Taxi 2. Помимо двух основных режимов – Arcade и Time Trial – геймеров ожидают набор дополнительных мини-игр и многопользовательский режим, в котором участники должны будут отнимать друг у друга пассажиров. Также в Sega обещают, что самые яркие мгновения игры можно будет сохранять на карту памяти Memory Stick, чтобы потом хвастаться своим водительским мастерством (или его отсутствием) перед друзьями. Разработкой Crazy Taxi: Fare Wars занимается Sniper Studios.

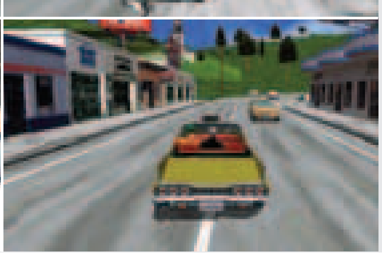








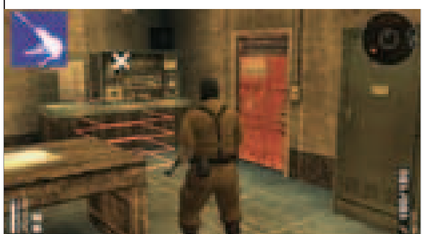




КОРОТКИЕ НОВОСТИ | С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

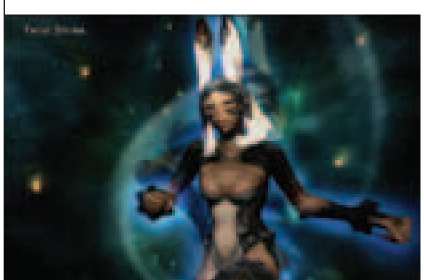
PORTABLE OPS В ЕВРОПЕ

В ЕВРОПЕ ВЫЙДЕТ РАСШИРЕННОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ.
Европейская версия игры Metal Gear Solid: Portable Ops поступит в продажу в апреле, сообщает компания Konami. Она же докладывает, что европейское издание будет оснащено различными дополнительными функциями, которых не было в американском и японском вариантах. Видимо, таким образом Konami старается загладить вину за привычную нам многомесячную задержку– в Японии и Америке MGS: PO появилась еще в прошлом году. Европейцев ожидают следующие бонусы: 12 дополнительных персонажей, пара новых карт для мультиплеера и новый режим под названием Boss Battle Mode.



НАКОНЕЦ-ТО!

ОБЪЯВЛЕНА ДАТА ВЫХОДА FFXII.
Чудо из чудес: компания Square Enix соизволила, наконец, объявить точную дату запуска RPG Final Fantasy XII в Европе. У нас «Последняя фантазия» для PS2 появится 23 февраля нынешнего года. Как сообщают представители британского отделения SE, европейское издание по качеству не уступит ранее выходившим Kingdom Hearts II и Dirge of Cerberus – поддержка widescreen и отсутствие «тормозов» (что раньше с играми компании случалось) гарантированы.



МИНУС ОДИН

IGNITION МЕНЯЕТ ПЛАНЫ.
Компания Ignition решила не искать приключений на свою голову и отказаться от поддержки контроллера GameCube в игре Mercury Meltdown Revolution, разрабатываемой для Nintendo Wii. Напомним, что изначально разработчики обещали реализовать в игре управление как с помощью Wii-mote и Wii Classic Controller, так и с помощью старого геймпада для GC. Но теперь, оценив силы и возможности, в Ignition предпочли отказаться от этого честолюбивого замысла.

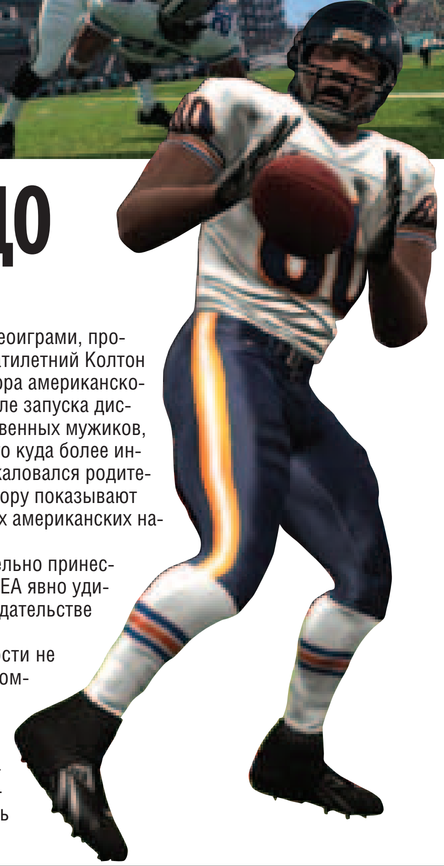




Издательство Atari решило взять на себя заботы по изданию игр Gunpey на территории Европейского региона. Обе версии (Gunpey-R для PSP и Gunpey Reverse для Nintendo DS) являются римейками популярного пазла, в котором требуется соединять линии, чтобы уничтожить их. На прилавки проекты поступят в марте.

В компании Blizzard очередной (даже не скажем, какой по счету) праздник – количество подписчиков многопользовательской игры World of Warcraft достигло отметки в восемь миллионов человек. При этом ключевыми регионами, где ковался успех игры, стали Европа (1,5 миллиона человек), Америка (2 миллиона) и Китай (3,5 миллиона).





НОВОГОДНЕЕ ЧУДО

ПОРНОГРАФИЯ В КОРОБКЕ ОТ EA.

Весьма странное событие, напрямую связанное с видеоиграми, произошло в американском штате Юта. Там четырнадцатилетний Колтон Махони получил в подарок от дядюшки копию симулятора американского футбола Madden NFL 07 для консоли Xbox 360. И после запуска диска увидел на экране… что бы вы думали? Нет, не здоровенных мужиков, гоняющихся за неправильной формы мячиком, а кое-что куда более интересное. Ответственный ребенок незамедлительно пожаловался родителям, что вместо американского футбола ему по телевизору показывают порнографию. Представляете, какой у добропорядочных американских налогоплательщиков был шок?
Представители издательства Electronic Arts незамедлительно принесли глубочайшие извинения за случившееся. При этом в EA явно удивились не меньше, чем подросток и его родители – в издательстве просто не представляют, как такое могло произойти.
Судя по всему, за инцидент издательство ответственности не понесет. Родители Колтона не собираются требовать компенсации, но хотят убедиться, что подобное не случится с кем-нибудь в будущем. При этом весьма трудно будет выяснить, откуда взялась незваная порнография: в EA уверяют, что это единственная подобная жалоба на их памяти, в то время как Madden NFL 07 разошлась по всему миру в количестве, превышающем пять миллионов копий.

РЕЙН ОПРАВДЫВАЕТСЯ

GEARS OF WAR НЕ ВЫЙДЕТ НА PC.

Марку Рейну из компании Epic Games вновь пришлось выступать перед публикой после того, как ушлые геймеры обнаружили связь между игрой Gears of War и свежей версией драйверов Forceware для видеокарт компании NVIDIA. Сразу после этого в Сети появились сообщения, в которых утверждалось, что теперь уж знаменитый шутер для Xbox 360 на PC точно выйдет. К несчастью для мечтающих о портировании Gears of War, Марк все отрицает.
«Вы ведь знаете, что консольные игры разрабатываются на компьютерах, правда? И если у нас и в мыслях нет выпускать Gears of War для PC, нам все равно необходимо запускать эту игру на компьютере для разработки и тестирования. Например, наша самая первая демо-версия GoW, которая показывалась на E3 два года назад, работала именно на PC со сдвоенными графическими картами от NVIDIA. Это был единственный способ показать ее в действии, пока сама Xbox 360 еще не была нам доступна».
А связь свежих драйверов NVIDIA и GoW объясняется еще проще: производители видеокарт помогали Epic Games в доработке графического движка Unreal Engine 3. То есть, доказательством, что Gears of War выйдет на PC хоть когда-нибудь, они служить не могут.





ПОДАРКИ ОТ EA

C&C3: KANE EDITION ДЛЯ PC И ПОДДЕРЖКА ЦИФРОВОЙ КАМЕРЫ ДЛЯ X360.

Компания Electronic Arts намерена одновременно со стартом компьютерной версии стратегии Command & Conquer 3: Tiberium Wars выпустить и ее коллекционное издание с подзаголовком Kane Edition. Помимо диска с игрой коллекционная версия будет содержать дополнительный DVD с видео о создании C&C3, а также небольшую кучку игровых бонусов вроде дополнительных карт.

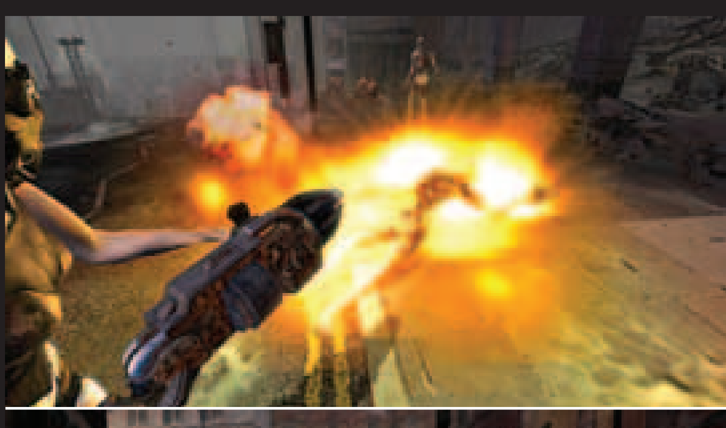
Представители EA пока не сообщили стоимость Kane Edition, как не сказали ни слова и о том, будет ли подобное издание выпущено для владельцев Xbox 360. Компьютерная версия C&C3 появится в марте, а консольная – позже в нынешнем году.

Но для владельцев Xbox 360 у издательства тоже есть сюрприз: подтверждено, что C&C3 для этой платформы будет поддерживать цифровую камеру. Благодаря этому в мультиплеерных баталиях геймеры разглядят физиономию соперника (и, разумеется, смогут корчить ему мерзкие и устрашающие рожи). А в качестве супермегабонуса нам обещаны 10 секунд славы после победы в битве: все это время поверженный противник вынужден будет наблюдать на экране телевизора, как вы радуетесь и исполняете ритуальные пляски вокруг кресла.

ВМЕСТО DIABLO

HELLGATE: LONDON ПРИДЕТСЯ ПО ДУШЕ ДЬЯБЛОПОКЛОННИКАМ.

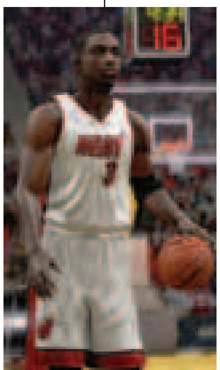
Во время выступления на шоу CES в Лас-Вегасе глава студии Flagship Билл Ропер заявил, что создаваемая его командой игра Hellgate: London является духовной наследницей знаменитой Diablo II. По словам Билла, главная цель разработчиков – дотянуться именно до аудитории Diablo, которая давно уже заскучала в ожидании продолжения любимой игры. Напомним, что Diablo II вышла для PC и Mac в далеком 2000 году, а слухи, что Blizzard готовит к выпуску ее продолжение, не стихают на протяжении последних нескольких лет. Что касается Hellgate: London, это будет RPG с возможностью игры как в одиночном режиме, так и в многопользовательском. Ее действие развернётся в будущем, где коварные демоны захватили славный город Лондон. Выход Hellgate: London состоится летом.





КОРОТКИЕ НОВОСТИ

А У НАС ВИБРАЦИЯ!



TAKE-TWO И 2K GAMES ДЕЛАЮТ НЕВОЗМОЖНОЕ ВОЗМОЖНЫМ. Вы, разумеется, уже наслышаны, что компания Sony решила обойтись без вибрации в геймпаде PlayStation 3. И наверняка знаете, как недовольны были этим решением и геймеры, и многие разработчики, среди которых оказался даже сам Хидео Кодзима. Но эта в высшей степени ценная информация явно не достигла ушей компании Take-Two. В инструкции к игре NBA 2K7 для PS3 глазастые геймеры разглядели упоминания как раз об этой многострадальной функции. Можно предположить, что это просто опечатка и текст для PS3-версии скопирован с инструкции для X360 (где вибрация, разумеется, есть), но в том же мануале упоминаются и датчики наклона – исключительное свойство геймпада от Sony. Take-Two оправдываться пока не спешит, но можно с уверенностью предположить, что кому-то из людей, отвечающих в компании за тексты для инструкций, за это крепко попало по голове.

УДАЧНЫЙ ГОД ДЛЯ ЯПОНИИ

ПРОДАЖИ КОНСОЛЕЙ И ИГР В СТРАНЕ ВОЗРОСЛИ. Отчет компании Enterbrain о состоянии японской игровой индустрии показывает, что впервые за последние годы спрос на игры и консоли в стране уверенно пошел вверх. Продажи игрового ПО выросли на 125%, а «железа» – сразу на 160%. При этом годовой оборот японского рынка достиг внушительной отметки в 5.3 миллиарда долларов. Самой популярной консолью в прошлом году стала, разумеется, Nintendo DS – 7.5 миллионов проданных систем и восемь из десяти позиций в рейтинге самых продаваемых игр говорят сами за себя.



XBOX 360 ОСТАНЕТСЯ ПРЕЖНЕЙ

ОЧЕРЕДНОЕ ОПРОВЕРЖЕНИЕ ОТ MICROSOFT. Крис Сатчелл из Microsoft вновь опроверг слухи о возможном апгрейде Xbox 360. На этот раз, благодаря просочившимся в Сеть фотографиям, публика заподозрила, что компания Билла Гейтса готовит к выпуску Xbox 360 с HDMI-портом и жестким диском большего объема. По словам Сатчелла, никаких официальных планов на этот счет у Microsoft нет. Как нет замыслов и по выпуску отдельных HDD с увеличенной емкостью.

Как говорит Крис, если назреет необходимость в изменениях или выпуске дополнительных устройств, Microsoft непременно изменения внесет и устройства выпустит. Но сейчас ничего подобного она делать не собирается.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Питер Мур заявляет, что медиаплеер Zune, выпущенный корпорацией Microsoft в прошлом году, обзаведется-таки игровыми функциями, о которых раньше ходило столько слухов. Произойдет это ближе к середине 2008 года, никаких подробностей пока нет.

К концу 2007 года Microsoft намеревается запустить службу Xbox 360 IPTV, которая позволит владельцам понятно какой консоли, не отрываясь от игры, записывать на ее жесткий диск телепрограммы, транслируемые через Интернет, а также общаться друг с другом, не отрываясь от просмотра телевизора.





УСПЕХИ ПОВСЮДУ

MICROSOFT РАПОРТУЕТ О ДОСТИЖЕНИЯХ В ИГРОВОМ НАПРАВЛЕНИИ.

Во время совместного с Биллом Гейтсом выступления на шоу CES глава подразделения Entertainment and devices корпорации Microsoft Робби Бах рассказал публике об успехах, которых достигла игровая система Xbox 360 к концу 2006 года.

Самое главное: свершилось то, о чем, мечтали все сотрудники Microsoft. Корпорации удалось продать вожделенные 10 миллионов приставок. К 31 декабря 2006 года по всему миру было продано 10.4 миллиона экземпляров консоли. Сейчас Xbox 360 представлена в 37 странах, а ее библиотека игр содержит 160 названий. Кстати, к концу 2007 года Microsoft рассчитывает довести количество выпущенных для Xbox 360 проектов до трехсот.

Также Робби не обошел вниманием оглушительный успех Gears of War – шутера, разработанного компанией Epic Games исключительно для Xbox 360. По словам Баха, продажи в 2.7 миллиона копий ставят GoW на одну ступень с самым знаменитым Xbox-проектом – сериалом Halo – и позволяют надеяться на рождение новой марки.

И последнее по счету, но не по важности сообщение: количество подписчиков Xbox Live достигло отметки в 5 миллионов человек, что делает ее самой популярной из существующих сетевых TV-служб. Что тут скажешь, со времен выпуска первой Xbox в Microsoft многому научились.

КТО ВЗЛЕТЕЛ БЫСТРЕЕ?

ОТЧЕТ О ПРОДАЖАХ КОНСОЛЕЙ В АМЕРИКЕ.

Свежий отчет от компании NPD наглядно показывает, насколько успешным был старт консолей нового поколения в Северной Америке. Согласно ему, лучше всех «на взлет» пошла Nintendo Wii: 1,1 миллиона проданных приставок к концу 2006 года. Sony с PlayStation 3 отстала, и не слабо: со старта и до конца года в Штатах разошлось только 687 300 этих консолей. Но если вернуться на год назад и вспомнить результаты Xbox 360, выяснится, что платформа Microsoft в этом негласном соревновании оказалась неудачницей – всего лишь 600 с небольшим тысяч экземпляров. Разумеется, не стоит забывать, что Sony и Microsoft во время запуска платформ испытывали серьезные перебои с поставками, да и стоят их системы дороже той же Wii.

К слову, ни одной из платформ нового поколения не удалось в декабре посостязаться с лидером консольного рынка – миниатюрной Nintendo DS; 1.6 миллиона проданных консолей надежно укрепили ее на первом месте. А чтобы совсем уж утереть нос новомодному next-gen, можно упомянуть результаты старушки PlayStation 2: благодаря низкой цене и большой библиотеке игр Sony смогла продать 1.4 миллиона этих приставок.

Напоследок нельзя не отметить неожиданный рост интереса среди американцев к PlayStation Portable: в декабре прошлого года эту систему приобрели чуть меньше миллиона человек, что для страдающей недостатком популярных игр карманной консоли Sony – немалое достижение.





PS3 – САМАЯ КЛАССНАЯ!

КАЗ ХИРАИ НА ПАЛЬЦАХ ОБЪЯСНЯЕТ, КТО САМЫЙ ГЛАВНЫЙ В ПЕСОЧНИЦЕ.

Кажется, Каз Хираи из компании Sony уже освоился в кресле Кена Кутараги и решил, что самое время объяснить публике, на какую игровую систему тратить кровные денежки. Так что слушайте, и не говорите потом, что не слышали. Итак, PlayStation 3 – самая мощная система на свете. Blu-Ray – самый прекрасный носитель для игр. А Sony – самая замечательная компания из всех, что существовали, существуют и будут существовать. Вот так.
«Я слышал от многих людей, что консоли конкурентов столь же мощны, как наша PlayStation 3. Не верьте, это просто вранье! Ни одна другая система нового поколения не использует такие совершенные технологии, как наша» – заколачивал семена знания в умы публики Каз на мероприятии CES. «Предполагать, что 9 гигабайт современных DVD достаточно для игр завтрашнего дня просто глупо! Чтобы выпустить Resistance: Fall of Man, которая «весит» 16 гигабайт, на любой другой системе, потребуется издать ее на нескольких дисках».
Нашлось в выступлении Каза место и извинениям за дефицит на американском и японском запусках, а также за то, что консоль так и не появилась в Европе. Только как извинения это совсем не выглядело. По словам господина Хираи, никто не мог предугадать сложностей с производством, которые возникли у Sony. «Конечно, нам проще было сделать небольшой апгрейд PlayStation 2 и выпустить ее под видом новой системы. Но если бы мы поступали так каждый раз, мы не были бы компанией Sony».

ОНИ СДЕЛАЛИ ЭТО

SCEA СООБЩАЕТ, ЧТО В ШТАТЫ ПОСТАВЛЕН МИЛЛИОН PS3.

Американское отделение компании Sony передает всем привет и сообщает, что цель выпустить для региона один миллион PlayStation 3 достигнута спустя шесть недель после старта платформы в регионе. Таким образом, PS3 обогнала по этому показателю и PS one, и PS2, которые в свое время набирали обороты в Штатах куда медленнее. Произошло это, как уверены в SCEA, благодаря огромному спросу на платформу среди американских потребителей. При этом представители компании не уточняют, какая именно часть этого миллиона систем уже попала к покупателям.
Напомним, что в прошлом году Sony обещала поставить для американского и японского рынка не менее двух миллионов PlayStation 3. Удалось ли им окончательно разрешить трудности с производством и сдержать обещание, пока не ясно: компания так и не представила цифры о поставках PS3 в Японию. Известно лишь, что на старте в Стране восходящего солнца было доступно около 90 тысяч консолей.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

TREASURE ПОДДЕРЖИТ WII

В КОМПАНИИ ХОТЯТ СДЕЛАТЬ ДЛЯ NINTENDO ЧТО-НИБУДЬ ИНТЕРЕСНОЕ.

Японская Treasure всерьез подумывает, чтобы взяться за работу над играми для консоли Nintendo Wii. Но, как отмечает глава компании Масато Маэгава, произойдет это еще не скоро, так как сейчас все в Treasure поглощены работой над проектами для Nintendo DS и Xbox 360. Также Маэгава-сан не исключает, что в будущем его компания выпустит что-нибудь и для PlayStation 3, но и это вопрос не желания, а времени и ресурсов.

БЛАГОДАРЯ DS

NINTENDO ОЖИДАЕТ СВЕРХПРИБЫЛЕЙ.

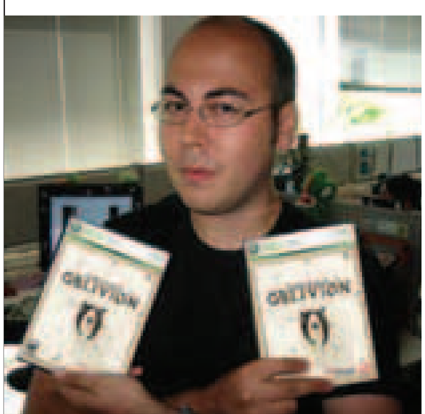
Компания Nintendo пересмотрела свой прогноз доходности на нынешний финансовый год и увеличила его сразу на двадцать процентов. К концу двенадцатимесячного периода, который придется на 31 марта 2007, японская компания рассчитывает получить прибыль в размере одного миллиарда американских долларов. Причина такого оптимизма очевидна: лютующая на рынке портативных систем консоль Nintendo DS продается «на ура», равно как и игры для нее. А вот новомодная Wii пока на роль курицы, несущей золотые яйца, не претендует: система только-только стартовала и пока не может обеспечить Nintendo существенного роста доходов.



ЖУРНАЛИСТ-РАЗРАБОТЧИК

ГРЕГ КАСАВИН ПРОМЕНЯЛ ПЕРО НА РОБУ ДЕВЕЛОПЕРА.

Один из известнейших игровых журналистов в мире, ранее работавший на знаменитом сайте Gamespot Грег Касавин решил переменить свою жизнь и стать игровым разработчиком. Родившийся в Москве Грег присоединился к Gamespot еще в 1996 году и за минувшее время сумел завоевать уважение многих геймеров по всему миру. Теперь он вольется в команду EA и примет участие в создании Command & Conquer 3 Tiberium Wars. Как пояснил свое решение Грег, «такой шанс выпадает раз в жизни».



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Техаса Fenner Investments подала в суд на Microsoft, Nintendo и Sony, обвиняя все три компании в нарушении патента, описывающего «низковольтный интерфейс порта джойстика», что бы это ни значило. При этом выглядит ситуация крайне подозрительно, а все участники пока отказываются от комментариев.

Компания IDG определилась с названием выставки, которая заменит E3. Мероприятие по имени Entertainment for All Expo (или E for All) пройдет в уже знакомом публике Los Angeles Convention Center с 18 по 20 октября.

ТОМПСОН ПРОТИВ GTA4

ЗНАМЕНИТЫЙ АДВОКАТ ГОТОВ К НОВОМУ БОЮ.

На чем затяжное новогоднее безделье точно не отразилось, так это на умении Джека «Сотоны» Томпсона привлекать внимание к собственной персоне. Свежее деяние величайшего в истории борца с насилием в видеоиграх под стать его предыдущим подвигам: на этот раз Джек просит Билла Гейтса помочь ему предотвратить продажи игры Grand Theft Auto 4 детям.

Напомним, что очередной возможный (хотя отбросим осторожность и слово «возможный» – все равно ведь игра разойдется миллионным тиражом) хит от Rockstar выйдет сразу для PlayStation 3 и Xbox 360 в конце нынешнего года. И хотя до появления GTA 4 на прилавках еще далеко, мистера Томпсона это не смущает. Он уже готов развернуть полномасштабную кампанию под названием «Не дадим Microsoft продавать аморальную игру детишкам». При чем тут Билл Гейтс и почему игра, которую никто пока не видел, аморальна, сказать не беремся.

Удивительно, но Джек в последнее время перестал быть свирепым бульдогом и теперь не набрасывается с лаем на все, что помечено логотипом Rockstar. Если предыдущую игру, выпущенную под этим лейблом, – Canis Canem Edit – он отчаянно пытался совсем запретить (в чем не преуспел), то в случае с GTA4 просит лишь не продавать ее детям. Требование вполне разумное, если подумать. Хотя вряд ли детище Rockstar получит от цензорских организаций рейтинг, дозволяющий ее продажу грудным младенцам. А значит, и требования Томпсона – сплошь показуха и попытка привлечь к себе внимание. А ведь взрослый, казалось бы, дядька…

RARE ТЕРЯЕТ ЛЮДЕЙ

ОСНОВАТЕЛИ ЗНАМЕНИТОЙ СТУДИИ УШЛИ НА ВОЛЬНЫЕ ХЛЕБА.

Основатели студии Rare Тим и Крис Стамперы покинули свое детище после почти двадцати пяти лет плодотворной работы. Как сообщили представители корпорации Microsoft, которая в 2002 году перекупила Rare у Nintendo за баснословную сумму в 375 миллионов американских долларов, никаких конфликтов внутри компании не было, а уход Тима и Криса вызван их желанием заняться собственными делами.

«Крис и Тим помогли превратить Rare в известную по всему миру команду разработчиков, а их вклад в развитие всей игровой индустрии в целом сложно переоценить», – говорится в заявлении Microsoft. Освобожденные Стамперами посты в Rare (руководитель студии и креативный директор) займут ветеран игровой индустрии с 19-летним стажем Марк Беттеридж и Грег Майлс.

Rare после перехода под крыло Microsoft, прямо скажем, звезд с неба не хватала. Но недавно она выпустила игру Viva Pinata, которая была очень тепло встречена публикой и критиками. Сейчас студия занимается разработкой игры Banjo Kazooie для все той же Xbox 360 и трудится еще как минимум над двумя не анонсированными проектами.











Акелла
Возвращение Легенды
Корсары
ACTION / RPG
Нелинейность в выполнении игровых квестов:
найдите свой путь прохождения
Контрабанда, пиратский разбой, мирная торговля:
выберите свой стиль игры
Поиск сокровищ и участие в масштабных сражениях:
прославьте свое имя в веках
Увеличенное количество городов:
покорите их, или сотрите с лица земли
РЕКЛАМА
Seaward.Ru
Акелла
© 2006 ООО "Акелла", © 2006 "Seaward.Ru"
СОЮЗ
М.Видео
ХИТ ZONA

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

УБИТ «ГЕЙМБОЕМ»

В ВЕЛИКОБРИТАНИИ ВНОВЬ ОБРАТИЛИ ВНИМАНИЕ НА ВИДЕОИГРЫ.

В Великобритании не устают искать в видеоиграх какой-нибудь подвох и одним из поводов к тому стала недавняя трагедия, приведшая к смерти семилетнего ребенка. Малыш получил смертельный удар током, когда отключал зарядное устройство для карманной консоли Game Boy. Британские газеты не оставили это событие без внимания, а таблойд The Daily Mirror не пожалел для этой печальной истории первой страницы газетного выпуска и гигантского заголовка. Полиция, расследовавшая инцидент, пришла к выводу, что смерть мальчика произошла из-за несчастного случая.

Стоит отметить, что все игровые системы Game Boy (как и прочие современные платформы) комплектуются буклетами с правилами пользования и предупреждениями об опасности. Представители Nintendo на момент появления новости произошедшее не комментировали.

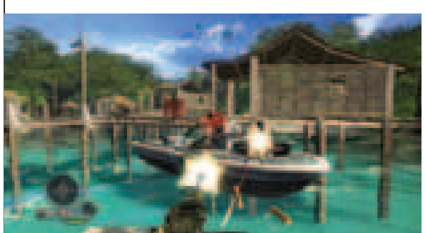


FAR CRY БУДЕТ ХОРОШИМ

БОЛЛ УГРОЖАЕТ ПУБЛИКЕ НОВЫМ ФИЛЬМОМ.

Уве Болл чуть не вызвал череду сердечных приступов у кинокритиков, когда заявил, что его новый фильм по мотивам игры Far Cry будет хорошим. «Для Ubisoft Far Cry очень много значит и они хотят, чтобы я снял действительно хорошую картину, которая увеличит популярность сериала», – сообщил великий немец.

Оставим дальнейшую судьбу Far Cry на совести Ubisoft, им, в конце концов, виднее. Уве Болл намерен взяться за съемки фильма уже летом.



ХАРРИСОН ЛЮБИТ RARE



ПРЕДСТАВИТЕЛЬ SONY ПОДДЕРЖАЛ СТУДИЮ MICROSOFT.

Осиротевшая после ухода Тима и Криса Стамперов (читайте об этом в нынешнем выпуске новостей) студия Rare неожиданно получила моральную поддержку оттуда, откуда никак не могла ее ожидать: от Фила Харрисона из компании Sony. Нельзя не заметить, что Rare никогда не делала игр для консолей Sony, зато водила дружбу с Nintendo, а сейчас принадлежит корпорации Microsoft.

Фил же выразил надежду, что Rare продолжит делать замечательные игры, так как именно эта компания вдохновляет на подвиги многих разработчиков, что здорово с точки зрения развития индустрии.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Согласно отчету компании NPD, минувший год оказался очень удачным для американской игровой индустрии. Общий рост продаж игровой продукции составил 19%, а в декабре, по сравнению с прошлым годом, продажи скакнули сразу на 28%. При этом в отчете отсутствуют данные о компьютерном сегменте рынка, включая и платежи за сетевые игры вроде World of Warcraft.

Capcom обещает изменить свое отношение к геймерам из Европы и Северной Америки в самом ближайшем будущем. Сейчас компания занята укреплением позиций в этих регионах и намерена уже к 2008 году представить публике совершенно новые проекты, направленные именно на западную аудиторию.



EA ЗА ИННОВАЦИИ

АЛЕН ТАСКАН ОБЕЩАЕТ ОРИГИНАЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ.

Представляющий студию EA Montreal Ален Таскан вынужден отдуваться за неосторожное высказывание, что сверхпопулярный шутер Gears of War для Xbox 360 – пустышка, начисто лишенная инноваций.

В одном из своих интервью Ален отметил, что первому оригинальному проекту EA для консолей нового поколения – Army of Two – «лучше оказаться действительно хорошей игрой, а то люди убьют меня за мои слова о Gears of War». Но мистер Таскан не покупает бронированный автомобиль, не меняет замки на дверях своего дома и не нанимает охрану. По его словам, и EA Montreal и Electronic Arts в целом осознали, как важны в наше время по-настоящему оригинальные проекты. «Можете быть уверены, что в EA понимают: чтобы сохранить за собой лидирующие позиции в игровой индустрии, необходимо заниматься не только развитием существующих сериалов, но и выпуском новых игр. Нам кажется, что публика тепло встретит наши оригинальные проекты, потому что от нас подобного никто не ждет».

Вот уж действительно. EA настолько долго и упорно культивировала свой имидж производителя сиквелов, add-on'ов и сиквелов к add-on'ам, что ожидать от нее сюрпризов как-то непривычно. Но все ведь когда-то бывает в первый раз, и вполне может так случиться, что Electronic Arts породит на свет несколько действительно инновационных проектов. Если же этого не произойдет, Алену лучше купить себе бронированный автомобиль и железную дверь, а то мало ли что.

ЧЕГО ХОЧЕТ КОДЗИМА

ИГРА ДЛЯ WII ОТ СОЗДАТЕЛЯ MGS?

Хидео Кодзима явно не в восторге от того, что предлагает публике консоль PlayStation 3. Не так давно он публично горевал о потере функции вибрации, а теперь клеймит позором высокие разрешения. «Мы не из тех, кто призывал к переходу видеоигр на HD. Лично я вообще не заинтересован в этом. Играм вроде Metal Gear Solid не важна «чистота» картинки на экране, мы даже вынуждены намеренно делать изображение «грязнее», чтобы полнее передать настроение игры».

На фоне этих высказываний все большее внимание привлекают слова Хидео о его планах на будущее. «Я не устаю это повторять каждый день – я хочу сделать игру для Nintendo Wii, очень хочу. Но до тех пор, пока я не разберусь с этим монстром, который отзывается на имя Metal Gear Solid 4, я занят и ни о каких сторонних проектах не может быть речи».

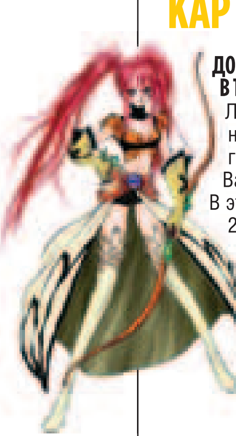
Если так пойдет и дальше, а Кодзима-сан не изменит отношения к PS3 и Wii, у владельцев последней появляются неплохие шансы через пару лет увидеть на своих платформах новый проект знаменитого разработчика.




КИБЕР
ZONA
АРАХИС
ШОК XXL
ТВОЙ
КОД ДОСТУПА
Полностью на русском языке!
В продаже с февраля
2007 года
Реклама
LARA CROFT
TOMB
RAIDER
начни большую
игру вместе с
АРАХИС
ШОК XXL

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ДА ЗДРАВСТВУЮТ КАРТИНКИ!



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ФУНКЦИЯ В TALES OF DESTINY 2.

Любители красивых картинок наверняка оценят подарок, который приготовила для них компания Namco Bandai в Tales of Destiny 2 для PSP. В этом римейке одноименной игры 2002 года появится новшество – галерея с иллюстрациями. При прохождении геймерам предложат собирать так называемые Illustration Books, которые откроют доступ к работам дизайнера персонажей, Муцуми Иноматы. В Японии Tales of Destiny 2 для PSP выйдет 15 февраля.

ПРИВЕТ МИККИ МАУСУ

НОВОЕ ИЗДАНИЕ KH II НА ФИНИШНОЙ ПРЯМОЙ.

Разрабатываемая Square Enix для PlayStation 2 игра Kingdom Hearts II Final Mix + поступит в магазины Страны восходящего солнца в конце марта. Также представители японской компании сообщили, что их третий по популярности сериал (речь, разумеется, о Kingdom Hearts. Первое и второе места занимают Final Fantasy и Dragon Quest) со времени дебюта в марте 2002 года разошелся по всему миру в количестве более 10 миллионов копий.



FRONT MISSION ВОЗВРАЩАЕТСЯ

ПОДРОБНОСТИ О FRONT MISSION 1ST.

Компания Square Enix открыла официальную страничку римейка первой части Front Mission, который разрабатывается для Nintendo DS, и новые подробности не заставили себя ждать. Итак, за основу Front Mission 1st взята версия FM для PS one, а ее появление в продаже (на территории Японии) состоится в конце марта. Несмотря на вторичность (переделка все-таки), она предложит любителям больших боевых роботов и несколько нововведений. Среди них новые роботы и запчасти для них, поддержка тактильного экрана DS и режим High-Speed Battle. Сообщается также, что однократное прохождение игры откроет доступ к выбору уровня сложности.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

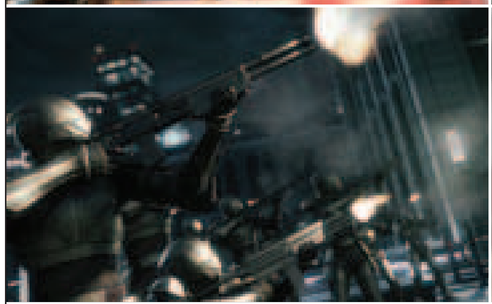
Как и следовало ожидать, PS3-версию ролевой игры Enchanted Arms на Западе издаст французская компания Ubisoft. Напомним, что именно она занималась выпуском этой игры для консоли Xbox 360 в прошлом году. В японских магазинах Enchanted Arms ждут в конце января, а американский релиз намечен на март.

Banpresto анонсировала для Nintendo DS игру Super Robot Taisen W. Первая часть сериала Super Robot Taisen для двухэкранной системы предложит геймерам подружиться с персонажами и роботами из 17 различных аниме-сериалов, а выйдет она 1 марта.

Стратегическая RPG Mist of Chaos, разрабатываемая компанией Idea Factory для PlayStation 3, поступит в продажу на территории Японии в конце марта. Ранее разработчики хотели выпустить ее в феврале, но, поразмыслив, пришли к выводу, что дополнительный месяц на полировку игрового баланса им совсем не повредит.









КАК ДЕЛА У НОМУРЫ?

SQUARE ENIX ВНОВЬ БОЛТАЕТ О FF.

Подобревшие после новогодних возлияний сотрудники компании Square Enix решили еще немного приподнять завесу тайны над играми сериала Final Fantasy, которые сейчас находятся в разработке. Например, стало известно, что создаваемая для PSP Crisis Core: Final Fantasy VII пока готова на 65 процентов и ее выход в Японии состоится до конца нынешнего года. О двух других проектах: Final Fantasy XIII и Versus XIII, такого не скажешь – их сроки выпуска до сих пор не определены. Зато выяснились некоторые подробности об игровом процессе обеих «Финалок».

В Final Fantasy XIII, говорят в Square Enix, использование вызываемых summon-монстров будет отличаться от всего, что мы видели в предыдущих частях сериала. Хотя их главной задачей все еще остается помощь игроку в битвах, здоровенные твари обзаведутся и некоторыми другими навыками. Например, Shiva научится перевоплощаться в мотоцикл, который главная героиня сможет оседлать, чтобы сподручнее было крошить врагов в труху. Как и было объявлено ранее, Final Fantasy XIII использует ту же боевую систему, что и FF XII: схватки в реальном времени (Active Time Battle System). Также Тецуя Номура представил публике второго важного персонажа игры – блондинистого любителя мотоциклов. Никаких данных о нем обнародовано не было, но Номура-сан уверяет, что отношения новичка с главной героиней FF XIII будут «необычными».

Что касается Final Fantasy Versus XIII, из-за упора на экшн поединки в ней сильно напомнят те, что мы привыкли видеть в другом сериале Square Enix – Kingdom Hearts. Помимо шинкования врагов в ингредиенты для салата главгерой умеет еще и мгновенно телепортироваться туда, куда бросил собственное оружие. Но у этой возможности, как предупреждают разработчики, будут некие ограничения. Уповая на техническую мощь PlayStation 3, разработчики надеются создать в Versus XIII большой и постоянно меняющийся мир, в чем-то похожий на декорации CG-фильма Final Fantasy VII: Advent Children. Вполне возможно, в скором будущем мы увидим, как у них это получается: Тецуя Номура горит желанием показать работающий на «железе» PS3 трейлер игры уже в нынешнем году.

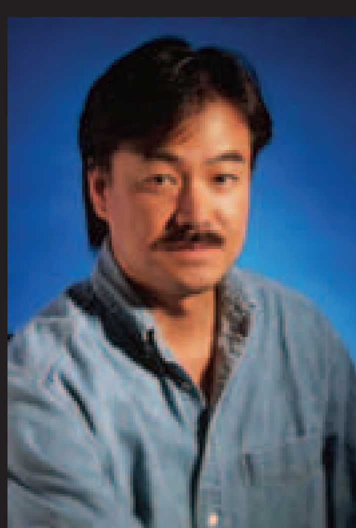
НОВОСТИ ИЗ ЯПОНИИ

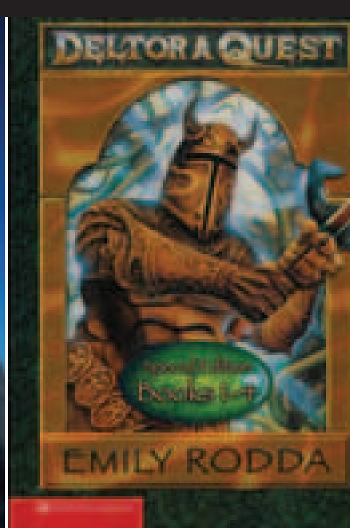
ASH, BAROQUE И DELTORA QUEST.

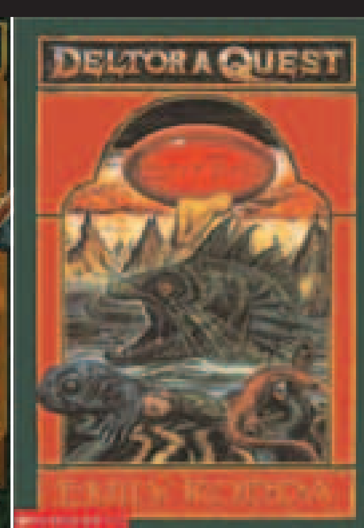
Свежие номера ведущих японских игровых журналов принесли немного вестей о планах японских RPG-разработчиков. Например, выяснилось, что новый проект Хиронобу Сакагути, ASH (Archaic Sealed Heat) для DS, – стратегическая RPG. Также сообщается, что ее разработка подходит к концу.

Тем временем в компании Sting тоже трудятся вовсю – там заняты реставрацией престарелого проекта Baroque, выходившего для Sega Saturn и PS one. Обновленную, улучшенную и дополненную версию игры разработчики намерены выпустить для PlayStation 2 уже в нынешнем году.

Еще одна новость пришла из стана компании Namco Bandai, где взялись клепать очередную игру для Nintendo DS. Она называется Deltora Quest, является электронной адаптацией одноименных аниме с мангой и относится к жанру action-RPG. Разработкой заведует студия Audio, ранее принимавшая участие в создании другого проекта для DS – Contact. Выход Deltora Quest должен состояться весной.





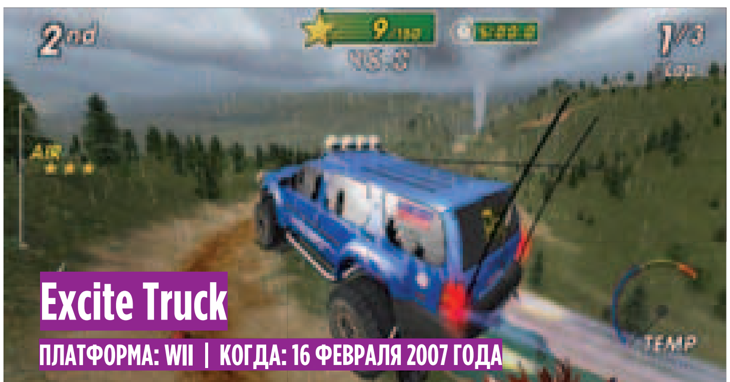




Izuna: Legend of the Unemployed Ninja

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 20 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА

«Легенда о безработной ниндзя» – юмористическая action/RPG для DS от компании Success. Бойкая девушка Идзуна, оставшаяся не у дел после того, как мода на ниндзей пошла на убыль, отправляется на, вы не поверите, подвиги ради спасения деревеньки. Из анонсированных особенностей внимания заслуживают, пожалуй, лабиринты, которые будут меняться при каждом их посещении. Популярный японский журнал Famitsu уже выставил Izuna 27 баллов из 40, так что новый сказ о ниндзя определенно заслуживает внимания.



Excite Truck

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 16 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА



Rampage: Total Destruction

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 9 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА

График выхода лучших игр на ближайший месяц

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайший месяц. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

	09.02	Avatar: The Legend of Aang	THQ	Европа
	09.02	Battlestations: Midway	Eidos	Европа
	09.02	The Sims Life Stories	Electronic Arts	Европа
	09.02	UFO: Afterlight	Cenega	Европа
	13.02	Backyard Baseball 2007	Atari	США
	13.02	LA Street Racing	Groove Games	США
	13.02	Secrets of the Ark: Broken Sword IV	DreamCatcher	США
	16.02	ArmA: Armed Assault	505 Game Street	Европа
	16.02	Sherlock Holmes: The Awakened	Ascaron	Европа
Скорее всего, очень даже неплохая игра	16.02	Test Drive Unlimited	Atari	Европа
	16.02	Tortuga: Two Shadows	Ascaron	Европа
	19.02	UFO: Extraterrestials	Tri Synergy	США
	19.02	War Front: Turning Point	CDV Software	США
Скорее всего, очень даже неплохая игра	22.02	Sam & Max Episode 4: Abe Lincoln Must Die!	GameTap	США
Потенциальный хит	23.02	Resident Evil 4	Ubisoft	Европа
	23.02	Supreme Commander	THQ	Европа

PLAYSTATION 2

	09.02	Avatar: The Legend of Aang	THQ	Европа
	09.02	Cartoon Network Racing	Game Factory	Европа
	09.02	Impossible Mission	Play It!	Европа
	09.02	Naruto: Ultimate Ninja	Atari	Европа
Потенциальный хит	09.02	Okami	Capcom	Европа
	09.02	Saint Seiya: The Hades	Namco Bandai	Европа
	09.02	Shrek Smash and Crash	Activision	Европа
	09.02	White Van Racer	Phoenix Games	Европа
	13.02	Backyard Baseball 2007	Atari	США
	14.02	Chulip	Natsume	США
	14.02	Super Trucks Racing 2	XS Games	США
Потенциальный хит	16.02	God Hand	Capcom	Европа
Скорее всего, очень даже неплохая игра	16.02	Test Drive Unlimited	Atari	Европа
	23.02	Capcom Classics Collection vol. 2	Capcom	Европа
Потенциальный хит	23.02	Final Fantasy XII	Square Enix	Европа
	23.02	Ghost Rider	2K Games	Европа
	23.02	Samurai Warriors 2 Empires	Koei	Европа
Скорее всего, очень даже неплохая игра	23.02	Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2	Ghostlight	Европа
	23.02	Shinsengumi Gunrou-den	Sega	Европа
	23.02	WWII: Battle Over Europe	Midas	Европа
	27.02	Arena Football: Road to Victory	Electronic Arts	США

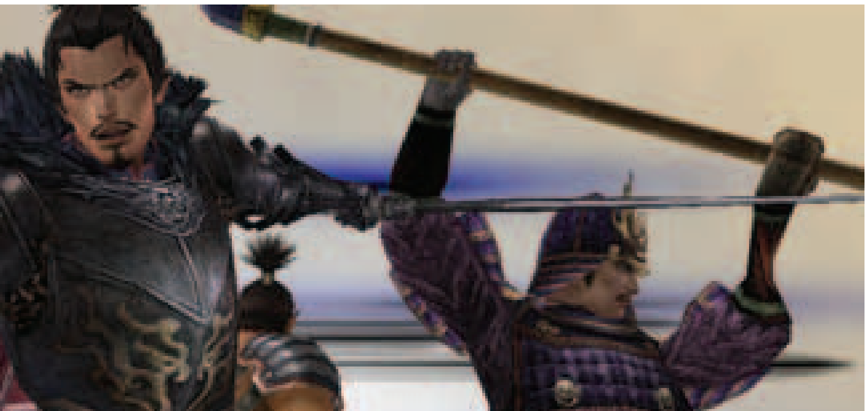
PLAYSTATION 3

	12.02	College Hoops 2K7	2K Sports	США
Скорее всего, очень даже неплохая игра	20.02	Virtua Fighter 5	Sega	США
	27.02	Formula One Championship Edition	SCEA	США
Скорее всего, очень даже неплохая игра	27.02	MotorStorm	SCEA	США

Wii

	09.02	Avatar: The Legend of Aang	THQ	Европа
	09.02	Rampage: Total Destruction	Midway	Европа
Скорее всего, очень даже неплохая игра	16.02	Excite Truck	Nintendo	Европа
	23.02	Kororinpa	Hudson	Европа
Скорее всего, очень даже неплохая игра	27.02	Sonic and the Secret Rings	Sega	США
	27.02	SSX Blur	Electronic Arts	Европа

Потенциальный хит | Скорее всего, очень даже неплохая игра



Samurai Warriors 2 Empires

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 27 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА



Mario Slam Basketball

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 16 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА

Mario Slam Basketball – не просто аркадный баскетбол с Марио и компанией в главных ролях, а одна из самых инновационных игр, посвященных известному виду спорта. Управление в MSB заточено под уникальные возможности DS, в результате чего ощущения от игры просто преображаются: стилусом приходится и чеканить, и перепасовываться, и закидывать трехочковые с помощью суперприемов. Игру разрабатывала небезызвестная Square Enix, так что среди секретных персонажей появятся известные «талисманы» сериала Final Fantasy – белый и черный маг и, конечно же, мугл.

XBOX 360

	09.02	Battlestations: Midway	Eidos	Европа
	19.02	NBA Street Homecourt	Electronic Arts	США
	23.02	Blitz: The League	Midway	Европа
✓	23.02	Crackdown	Microsoft	Европа
	27.02	Samurai Warriors 2 Empires	Koei	США

NINTENDO DS

	09.02	Avatar: The Legend of Aang	THQ	Европа
	09.02	Biker Mice from Mars	Game Factory	Европа
	09.02	Disney's Kim Possible: Global Gemini	Buena Vista	Европа
	09.02	Garfield's Nightmare	Game Factory	Европа
	09.02	Magical Starsign	Nintendo	Европа
✓	09.02	Pro Evolution Soccer 6	Konami	Европа
	09.02	The Professor's Brain Trainer: Logic	505 Game Street	Европа
	09.02	The Professor's Brain Trainer: Memory	505 Game Street	Европа
✓	16.02	Mario Slam Basketball	Nintendo	Европа
	20.02	Izuna: Legend of the Unemployed Ninja	Atlus	США
	20.02	Trioncube	Namco Bandai	США
	23.02	Fossil League D.T.C.	D3	Европа
	23.02	Gunpey DS	Atari	Европа
	23.02	My Frogger Toy Trials	Konami	Европа
	27.02	Marvel Trading Card Game	Konami	США
	27.02	SNK vs. Capcom Card Fighters DS	SNK Playmore	США
	27.02	Steel Horizon	Konami	США

PSP

	09.02	Avatar: The Legend of Aang	THQ	Европа
	09.02	Battlezone	Atari	Европа
	09.02	Blade Dancer: Lineage of Light	Atari	Европа
	09.02	Bomberman	Konami	Европа
	09.02	Dead Head Fred	D3	Европа
✓	09.02	Every Extend Extra	Buena Vista	Европа
	09.02	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	Европа
	09.02	Over the Hedge: Hammy Goes Nuts	Activision	Европа
	09.02	Rainbow Island Evolution	Majesco	Европа
	09.02	Thrillville	Atari	Европа
	12.02	Gurumin: A Monstrous Adventure	Mastiff	США
	13.02	Monster Kingdom: Jewel Summoner	Atlus	США
✓	13.02	Ratchet & Clank: Size Matters	SCEA	США
	16.02	Arthur and the Invisibles	Atari	Европа
	16.02	Chili Con Carnage	Eidos	Европа
	16.02	Cube	D3	США
	16.02	TOCA Race Driver 3 Challenge	Codemasters	Европа
	20.02	M.A.C.H.	Vivendi	США
	20.02	Test Drive Unlimited	Atari	США
	21.02	Heroes Over The Pacific	2Wg	США
	23.02	EA Replay	Electronic Arts	Европа
	23.02	Ghost Rider	2K Games	Европа
	23.02	Gunpey	Atari	Европа
	23.02	The Warriors	Rockstar Games	Европа
	27.02	Asphalt: Urban GT 2	Ubisoft	США
	27.02	Gish	Aksys	США
	27.02	Guitar Hits	Ubisoft	США
	27.02	Marvel Trading Card Game	Konami	США



Chili Con Carnage

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 16 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА

The Sims Life Stories

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 9 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА



Хит-Парады

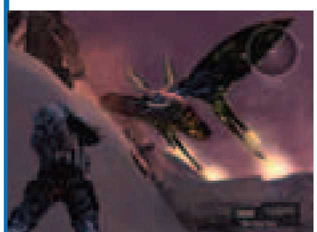
САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Вот же новость: «Зельда» – аутсайдер «горячих десяток» продаж. Ни в Японии, ни в Великобритании новым похождениям остроухого красавца не удалось даже приблизиться к верхушке хит-парада – и это при том, что на запуске Wii в США Twilight Princess приобрел чуть ли не каждый третий купивший Wii! Но такова жизнь, лучше всего расходятся самые доступные игры: Wario Ware, Wii Sports и Wii Play.
Покорительницу нынешних британских чартов, надо заметить, легко было предугадать. «Холодный» ответ Capcom на Gears of War был встречен игровой общественностью очень даже тепло, несмотря на недочеты игрового процесса: Lost Planet обогнала уже упомянутую Wario Ware: Smooth Moves. В Японии же на первом месте Dragon Quest Monsters, покемоноподобная RPG для DS.
«Союзный» хит-парад игр для PS2 сюрпризов не преподнес. Застой и в бокс-чарте: лишь «Темный мессия» добрался до нас, да и то не особо блистательно. На Горбушке – страшное дело! – до сих пор очень хорошо продается «Ледниковый период 2» для PS2. А MGS: Portable Ops сразу же попала на четвертое место в чарте. Долго ли она там продержится?



Gran Turismo 4
ПЛАТФОРМА: PS2

Европейский хит-парад




■ (впервые)	1	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom
■ (впервые)	2	Wario Ware: Smooth Moves	Nintendo
▼	3	FIFA 07	Electronic Arts
–	4	Pro Evolution Soccer 6	Konami
▼	5	Need for Speed Carbon	Electronic Arts
▲	6	Canis Canem Edit	Take 2
▼	7	The Sims 2: Pets	Electronic Arts
■ (впервые)	8	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo
▼	9	Gears of War	Microsoft
▼	10	Call of Duty 3	Activision

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии




■ (впервые)	1	Dragon Quest Monsters: Joker	Square Enix	DS
▲	2	Wii Sports	Nintendo	Wii
■ (впервые)	3	Wii Play	Nintendo	Wii
▲	4	New Super Mario Bros.	Nintendo	DS
▲	5	Imasara Hitoniwa Kikenai Otona no Joushikiryoku Training DS	Nintendo	DS
▲	6	Kahashima Ryuuta Kyoujи Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
▲	7	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	DS
▼	8	Pokemon Diamond	Nintendo	DS
▼	9	Kirby Squeak Squad	Nintendo	DS
▼	10	Pokemon Pearl	Nintendo	DS

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

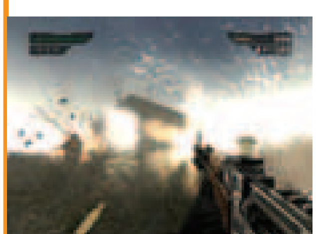
Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».
Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

▲ игра поднялась в хит-параде
▼ игра опустилась
■ впервые попала
– позиция не изменилась

PS2 (GamePark)




–	1	Black
▲	2	Gran Turismo 4
▲	3	Ледниковый период 2: Глобальное потепление (русская версия)
▲	4	FIFA 07 (русская версия)
▲	5	Need for Speed Carbon: Коллекционное издание
▲	6	Need for Speed: Most Wanted
▼	7	Tekken 5
▼	8	Killzone (русская версия)
▼	9	God of War
▲	10	Resident Evil 4

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

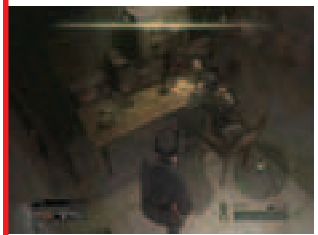
PSP (GamePark)



–	1	Grand Theft Auto: Vice City Stories
▲	2	Need for Speed Carbon: Own the City
▲	3	Tekken: Dark Resurrection
■ (впервые)	4	Metal Gear Solid: Portable Ops
▼	5	Daxter
▼	6	Killzone: Освобождение (русская версия)
▲	7	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
▼	8	Loco Roco (русская версия)
■ (впервые)	9	Marvel: Ultimate Alliance
▲	10	FIFA 07

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

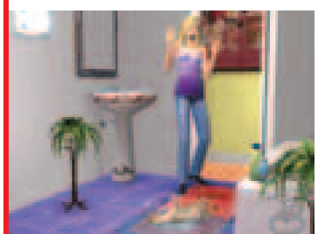
PS2





1 Commandos Strike Force
2 SSX On Tour
3 James Bond 007: From Russia with Love
4 The Godfather Limited Edition
5 Urban Reign
6 Conflict: Global Storm
7 GoldenEye: Rogue Agent
8 Need for Speed: Most Wanted
9 Need for Speed Carbon: Коллекционное издание
10 Black

PC (Box)

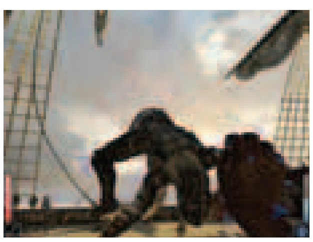




1 The Sims 2: Питомцы
2 Medieval 2: Total War (русская версия)
3 Need for Speed Carbon
4 World of Warcraft
5 Dark Messiah of Might & Magic
6 The Sims 2: Каталог – Все для праздника
7 Властелин Колец: Битва за Средиземье 2. Под знаменем Короля-чародея
8 The Sims 2: Каталог – Гламурная жизнь
9 FIFA 07 (русская версия)
10 Battlefield 2142 (русская версия)

PC (Jewel)





1 Dark Messiah of Might and Magic
2 ArmA: Armed Assault
3 Warhammer: Mark of Chaos
4 Gothic 3
5 Counter Strike Source. Новогоднее издание
6 Neverwinter Nights 2
7 Heroes of Might and Magic 5: Владыки севера
8 Войны древности: Спарта
9 Волкодав
10 ТрекМания United

PSP

1 Grand Theft Auto: Vice City Stories
2 Need for Speed Carbon: Own the Clty
3 Tekken: Dark Resurrection
4 Sonic Rivals
5 The Sims 2: Pets
6 Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
7 Killzone: Освобождение
8 FIFA 07
9 Medal of Honor Heroes
10 Medievil: Resurrection

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

КТО БЫ МОГ ПОДУМАТЬ, ЧТО СЧАСТЬЕ В ВИДЕ TEKKEN 5: DARK RESURRECTION ДОЙДЕТ ДО НАШИХ ПЕНАТ ЛИШЬ ПОСРЕДСТВОМ PLAYSTATION 3. ЕДИНСТВЕННАЯ ПРИЧИНА, ПО КОТОРОЙ СТОИЛО БЫ СЕЙЧАС УГРОХАТЬ 40-50 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ НА НОВУЮ ХЛЕБНИЦУ ДАРТА ВЭЙДЕРА, ЭТО ИМЕННО ПОСЛЕДНЯЯ ИТЕРАЦИЯ СТОЛПА КОНСОЛЬНЫХ ФАЙТИНГОВ В HD-РАЗРЕШЕНИИ. ОДНАКО МЕШОК С ДЕНЬГАМИ – НЕ ЕДИНСТВЕННОЕ УСЛОВИЕ НА ПУТИ К СЧАСТЬЮ – ДАЖЕ ПРОСТО СКАЧАТЬ DARK RESURRECTION НЕ ТАК-ТО И ПРОСТО. ВПРОЧЕМ, ОБ ЭТОМ ВЫ БОЛЕЕ ПОДРОБНО УЗНАЕТЕ ИЗ НАШИХ ВИДЕОФАКТОВ. А ТЕМ ВРЕМЕНЕМ ДО XBOX 360 ДОБРАЛСЯ НОВЫЙ ХИТ ОТ CAPCOM – LOST PLANET: EXTREME CONDITION. ПОВОД ЛИ ЭТО ИЗМЕНИТЬ SONY С КОНСОЛЬЮ ОТ MICROSOFT? РЕШАЙТЕ САМИ, И ДА ПОМОЖЕТ ВАМ НАШ ВИДЕООБЗОР. А КОЛИ НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ НЕ КО ДВОРУ – CANIS CANEM EDIT (ОНА ЖЕ BULLY) РАЗВЕЕТ ВАШУ ГРУСТЬ. НЕ ЗНАЮ, БУДЕМ ЛИ МЫ ПОКАЗЫВАТЬ СКАНДАЛЬНЫЕ КАДРЫ О ТРЕПЕТНОЙ МУЖСКОЙ ДРУЖБЕ, НО ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ ПОКАЖЕМ ОБЯЗАТЕЛЬНО! // SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



РОВНО **10** ИГР В «ВИДЕОФАКТАХ»

ВСЕГО **3** ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЦЕЛЫХ **6** ВИДЕООБЗОРОВ



ИГРОФИЛЬМ

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Из данной серии вы узнаете такие документальные подробности, как количество вольт, проходящих сквозь тело Волгина, сколькими револьверами может жонглировать скоморох Оцелот и сколько пощечин может выдержать его физиономия, а также почему после этого момента в игре становится не видно чуть ли не половину экрана.



Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:

- Tekken 5: Dark Ressurection PS3
- Harker PS3 Xbox 360
- The Outsider PS3 Xbox 360
- Ys Origin PC
- Left 4 Dead PS3 Xbox 360
- Vanguard: Saga of Heroes PC
- Bladestorm: The Hundred Years'War PS3 Xbox 360
- Hotel Dusk: Room 215 DS
- Time0 Xbox 360 PS3
- Wario: Master of Disguise DS

ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- Crysis PC
- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 Xbox 360
- Enemy in Sight PC

ВИДЕООБЗОРЫ:

- Canis Canem Edit PS2
- Saints Row Xbox 360
- Enchanted Arms Xbox 360
- Track Mania: United PC
- Хроники Тарр: Призраки Звезд PC
- Lost Planet: Extreme Condition Xbox 360

ТРЕЙЛЕРЫ:

- Gran Turismo HD PS3
- World of Warcraft: The Burning Crusade PC
- Maelstrom PC

БАНЗАЙ:

- За Облаками – Waking Hour (клип)
- Школьные Войны (промо-ролик второго сезона)
- Волчий Дождь (российский трейлер)
- Amazing Nuts! – Ram Rider (клип)

SPECIAL:

- Metal Gear Solid 3: Snake Eater (игрофильм)
- Интервью с разработчиками Halo 3
- Дневники разработчиков Age of Conan: Hyborian Adventure

ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- ВидеоФакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».







Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

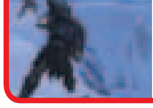
ВИДЕОСПЕЦ!

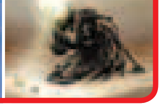
ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURE



Первая часть дневников разработчиков MMORPG во вселенной Конана-варвара. Создатели игры покажут нам арт и зарисовки, на основе которых 3D-художники творили мир и персонажей, поведают об особенностях боевой системы, чем именно она будет отличаться от других онлайновых ролевых игр, а также расскажут о системе развития персонажа. Все это, естественно, щедро иллюстрировано фрагментами из игры.





Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

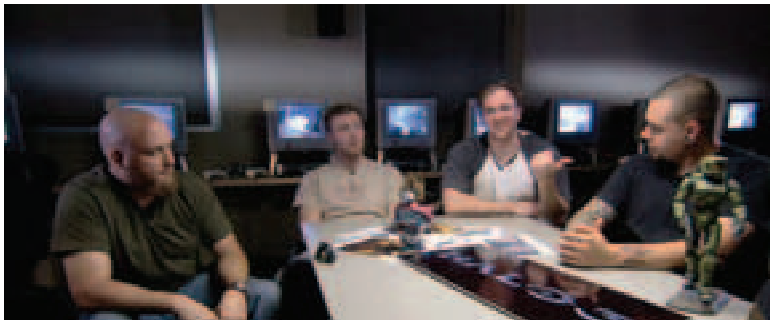
НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО…

HALO 3

Интервью

В начале был совсем коротенький тизер и интервью, посвященное музыкальному сопровождению игры. Совсем недавно мы посмотрели полноценный трейлер. Сегодня – время тяжелой артиллерии. Семь минут откровений разработчиков о расе Брутов, дебютировавших во второй части Halo. Сперва вас ждет краткое введение, а после – подробный рассказ о том, какая роль им уготована в Halo 3. Разумеется – с видеодемонстрацией процесса создания анимации и, внимание, самых, что ни на есть первых геймплейных кадров из игры.





ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

GRAN TURISMO HD PS3

геймплей

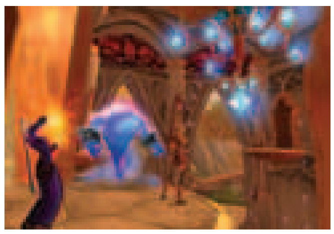
Фанаты дрифта, внимание на экран! Занос, еще один, Lancer Evolution проходит поворот за поворотом. Красотища неимоверная. Про графику даже заикаться не хочется. Gran Turismo HD.



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE PC

трейлер/геймплей

В этот раз ролик полностью геймплейный. Выжженный мир по ту сторону портала Тьмы манит героев… Азерота им уже мало.



MAELSTROM PC

Трейлер

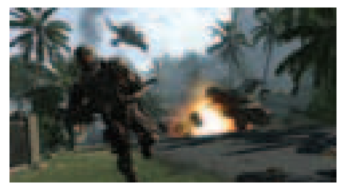
Все ужасы войны будущего ловит стремительно пролетающая камера: ядерные взрывы, разрушенные города, гибнущие в битве солдаты… Великолепная, должно быть, нас ждет игра!



ВИДЕОПРЕВЬЮ

CRYSIS PC

После череды бесконечных технологических демок к нам в руки попались записи игрового процесса. Ну что можно сказать? Выглядит потрясающе, но какой же компьютер для этого чуда понадобится?



TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 XBOX 360

От продолжения Advanced Warfighter глаз не оторвать, а руки сами так и тянутся к геймпаду. Подумаешь, «все то же самое», зато смотрите, как тут «всего больше и красивее»!



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

SAINTS ROW XBOX 360

И снова мордобой, стрельба и угон тачек… Какая она, GTA-импровизация нового поколения?



CANIS CANEM EDIT PS2

Скромная правда хулигана, пособие для лоботрясов или пощечина общественному вкусу?



LOST PLANET: EXTREME CONDITION XBOX 360

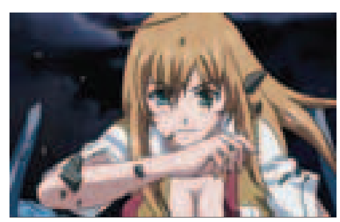
Игра вышла как раз вовремя – для тех, кто истосковался по снегу и морозу.



БАНЗАЙ

«ШКОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ» ТРЕЙЛЕР

Промо-ролик второго сезона сериала «Школьные войны» (Ikkitousen). Внимание: в кадре мелькают бесстыжие школьницы!



«ВОЛЧИЙ ДОЖДЬ» РОССИЙСКИЙ ТРЕЙЛЕР

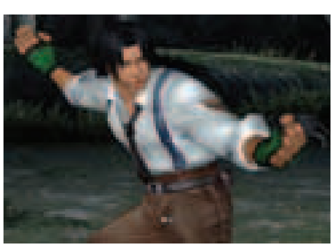
Российский трейлер «Волчьего дождя», изданного компанией XL Media, предлагает оценить качество озвучки на российских DVD.



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

TEKKEN 5: DARK RESURRECTION PS3



HOTEL DUSK: ROOM 215 DS



THE OUTSIDER PS3 XBOX 360



• Tekken 5: Dark Resurrection PS3 • Harker PS3 Xbox 360 • The Outsider PS3 Xbox 360 • Ys Origin PC • Left 4 Dead PS3 Xbox 360 • Vanguard: Saga of Heroes PC
•Bladestorm: The Hundred Years' War PS3 Xbox 360 •Hotel Dusk: Room 215 DS • Time0 PS3 Xbox 360 • Wario: Master of Disguise DS

Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL



В ЭФИРЕ ULTRA SHORY HYPER NEWS: ДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ – ОБО ВСЕМ ВКРАТЦЕ. РАЗДЕЛ ДЕМО-ВЕРСИЙ ПРЕДСТАВЛЯЕТ ARMED ASSAULT. НАБОР ПАТЧЕЙ ВЫДЕЛЯЕТСЯ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО «ГЕРОЙСКИМ» ДУЭТОМ: ШТОПКЕ ПОДВЕРГЛИСЬ HEROES OF MIGHT AND MAGIC V И «ГЕРОИ УНИЧТОЖЕННЫХ ИМПЕРИЙ». НА «ШИРОКИЙ ЭКРАН» В ЭТОТ РАЗ С РЕВОМ ПРОРВАЛСЯ «ПРИЗРАЧНЫЙ ГОНЩИК», А ТАКЖЕ ДОБРОЕ КИНО ПРО МОЛОДОСТЬ ПОД НАЗВАНИЕМ «ГАННИБАЛ: ВОСХОЖДЕНИЕ». В РАЗДЕЛЕ БОНУСОВ ОСОБНЯКОМ СТОИТ ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ЛЮБИТЕЛЬСКИЙ ЯПОНСКИЙ ШУТЕР WARNING FOREVER. СРЕДИ ДОПОЛНЕНИЙ ВЫДЕЛЯЕТСЯ МОДИФИКАЦИЯ TABLETOP ROUND-UP MOD 1.2 ДЛЯ WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT, ЦЕЛИКОМ И ПОЛНОСТЬЮ ПОСВЯЩЕННЫЙ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ. ДАЛЕЕ, РАЗДЕЛ «ВИДЕОРОЛИКИ» ПРЕДСТАВЛЕН ТРЕЙЛЕРАМИ К ДЕСЯТИ ИГРАМ, СРЕДИ КОТОРЫХ ОЧЕРЕДНОЕ ВИДЕО УЖЕ ПОДБИРАЮЩЕГОСЯ К НАМ «СТАЛКЕРА», ГЕЙМПЛЕЙ ИЗ УЖЕ ПОДЗАБЫТЫХ «ОХОТНИКОВ ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ», А ТАКЖЕ РОЛИК ИЗ CHILI CON CARNAGE – PSP-АДАПТАЦИИ ОДНОЙ ОЧЕНЬ МЕКСИКАНСКОЙ ИГРЫ. А ВРЕМЯ НАШЕГО ЭФИРА СТРЕМИТЕЛЬНО ИСТЕКАЕТ, ДО ВСТРЕЧИ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ! //А.УСТИНОВ

НА PC-Части



ТРЕЙЛЕРЫ К **5** ФИЛЬМАМ

РОЛИКИ К **10** ИГРАМ

БОЛЕЕ **1** ГБ ДОПОЛНЕНИЙ



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

МОДИФИКАЦИЯ

TABLETOP ROUND-UP MOD 1.2 (WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR WINTER ASSAULT)

ДЕМО-ВЕРСИЯ

ARMA: ARMED ASSAULT

Мультиплеерная демо-версия крупномасштабного тактического шутера. Доступна южная часть огромного виртуального острова Sahrani. Природные просторы, созданные с помощью современного графического движка, можно осваивать в трех режимах: Cooperative (до 8 игроков), Capture the Flag (до 16 игроков) и Capture the Island (до 60 игроков). Помимо современного оружия можно использовать всевозможные транспортные средства, среди которых представлен широкий спектр танков, различных грузовиков, а также катеров, вертолетов, самолетов и даже автобусов.





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демо-версии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМО-ВЕРСИЯ:
- ArmA: Armed Assault

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Age of Empires III
- Battlefield 2
- Call of Duty 2
- Counter-Strike: Source
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- F.E.A.R.
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Quake 4
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rfactor
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- Unreal Tournament 2004
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault
- Warcraft III: The Frozen Throne

ПАТЧИ:
- Санитары подземелий v1.05 RU
- Gothic III v1.12 EU
- Heroes of Annihilated Empires v1.1 RU
- Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate Бонус-миссия
- You Are Empty – Звуковое обновление

SHAREWARE:
- Delivery King

Dragon
- Храбрые гномы: назад за сокровищами
- Master Burger
- Little Bombers Returns
- Рики и Мики спешат на помощь
- Роббокс

СОФТ:
- Anti-Trojan Elite 3.8.1
- Avast! 4.7.936 Home
- Outpost Firewall Pro 4.1005.590.123
- Panda Anti-Rootkit 1.05.00
- DVDFab Platinum 3.0.5.5
- Small CD-Writer 1.4
- EditPlus 2.30
- Foxit PDF Reader 2.0 build 1312
- novaPDF Pro 4.2 build 201
- CyberGuard 1.0
- DHTML Menu Builder 4.20.002
- Link Commander 4.0.0.941
- SmartFTP 2.0.1001.10
- AbiWord 2.5.0
- Nullsoft Scriptable Install System 2.23
- Power Notes 3.21
- WakeMeUp 1.8.5.8
- Балаболка 1.8.0.226
- ConvertXToDVD (DivxToDVD) 2.1.9
- ID3 renamer 2.15.15
- Reaper 1.65
- Flash Recovery Toolbox 1.0.1.14
- EVEREST Ultimate Edition 3.51.865 Beta
- SBMAV Disk Cleaner 3.0 Beta 8
- Your Uninstaller! 2006 5.0.0.269

СОФТ-СТАНДАРТ:
- Adobe Acrobat Reader 7.0.8
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.3.1
- Fraps 2.8.2
- HyperSnap-DX 6.12.02
- Media Player Classic 6.4.9.0
- Miranda IM 0.7 Alpha 9
- Mozilla Firefox 2.0 Final
- QIP Build 7998
- QuickTime 7.1.3
- Virtual CD 8.0.0.6
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinRAR 3.62
- WinXP FAQ 3.0.5
- X Codec Pack 2.1.2 build 408

PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



Прошивка: 3.03
Демо-версия: LocoRoco Christmas Demo
Видеоролики: Final Fantasy Tactics: Shishi Sensou, Ratchet & Clank: Size Matters, Talkman Shiki: Shabe Lingual Eikaiwa
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

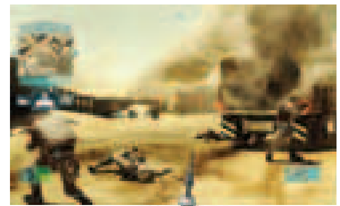
В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демо-версии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»

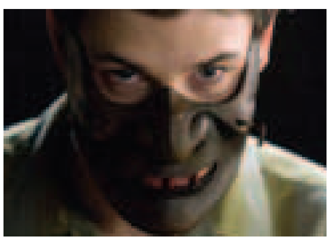


ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

ГАННИБАЛ: ВОСХОЖДЕНИЕ

Он был шестилетним мальчишкой, когда убили его семью, и никто не думал, что несколько лет спустя объявится самый хитроумный маньяк всех времен, чья жажда мести не знает пощады.



ПРИЗРАЧНЫЙ ГОНЩИК

Спасая свою возлюбленную от смерти, байкеру Джонни пришлось заключить сделку с самим дьяволом, который превратил обычного экстремала в Призрачного Гонщика на адском Харлее.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

NULLSOFT SCRIPTABLE INSTALL SYSTEM 2.23

Новая версия отличной программы для создания собственных инсталляционных файлов. Функции проверки созданного архива, простой интерфейс и никаких ограничений на количество файлов.

FLASH RECOVERY TOOLBOX 1.0.1.14

Стерлись любимые фотографии с карты цифрового фотоаппарата или с флешки была утеряна важная информации? Flash Recovery ToolBox поможет все вернуть!

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: HAMMERS OF FATE

Патч содержит специальную бонус-миссию «Герои: режиссерская версия» от компании Nival Interactive и команды, работающей над дополнением .

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES V1.1 RU

Обновление до версии 1.1 исправляет некоторые критические ошибки, вносит изменения в игровой баланс и добавляет две уникальных карты для сетевых баталий в режиме Skirmish.

FREEWARE/ SHAREWARE

DRAGON

Очередной клон Zuma: по трубам к выходу движется дракон, состоящий из цепочки разноцветных шариков. Цель: не дать ему добраться до ворот, стреляя цветными ядрами, выстраивать ряды одноцветных сегментов – как только в цепочке наберется три шара или более, она исчезнет.



РИКИ И МИКИ СПЕШАТ НА ПОМОЩЬ

Оригинальный римейк Bomberman, но на сей раз герою игры необходимо собрать все драгоценности на уровне. Сделать это не так просто, ведь на карте расставлены различные ящики, а по лабиринтам бродят мумии, привидения и даже роботы. Миссии отлично сконструированы, имеются бонусы, несколько уровней сложности.



БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

PDF-версии трех номеров нашего журнала: годовалой, трех- и пятилетней давности.



WARNING FOREVER

Концептуальные японские бесплатные top-down шутеры атакуют!



WINAMP

Подборка свежих скинов для плеера Winamp.



WWW

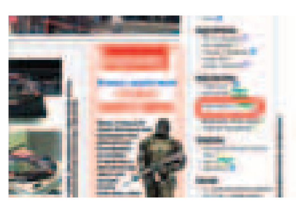
АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», № 01 (226) СТРАНИЦА 22

План номера – штука коварная. Иногда он готов загодя и держится молодцом, а иногда меняется чуть ли не в последнюю минуту, когда рубрика уже сверстана и отправлена в печать. Вот так и случается, что порой и количество видеообзоров вылезает большее, чем есть, и лишние игры в списке из ниоткуда берутся.





Кто виноват:
Александр «Один за всех!» Устинов

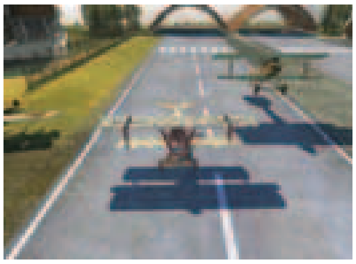
ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС.

BATTLEFIELD 2

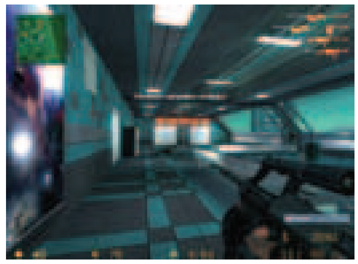
Создатели модификации Surreal представляют Dawn Patrol v0.22, посвященную боям Великой Войны, как часто называют Первую мировую. Воевать тут дозволено исключительно на самолетах Первой мировой войны. Никаких танков или пехоты – только стальные птицы в бескрайних просторах неба. Создатели мода собрали весь бомонд тогдашнего самолетостроения, включая знаменитые Fokker Dr.I и Sopwith Camel. И, надо сказать, поработали на совесть: хотя кокпиты и примитивные, сами самолеты проработаны не хуже, чем в иных авиасимуляторах.





COUNTER-STRIKE: SOURCE

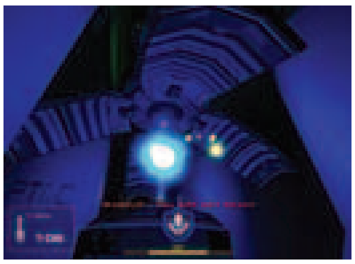
Четыре из пяти карт нынешней подборки для Counter-Strike: Source относятся к режиму Defuse. Любителям освобождать заложников мы можем предложить лишь работу под названием cs_House v1.2. Представляет она собой двухэтажное строение, в котором террористы удерживают заложников. Надо сказать, что террористы тут явно в выигрышном положении: оперативники на старте – отличная мишень, только не зевай. Подрывникам советуем de_Villa Cocaina: здесь в атаку рвутся террористы, им позарез нужен старый особняк.

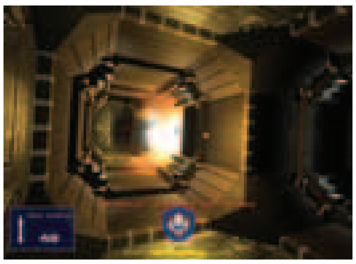




DOOM 3

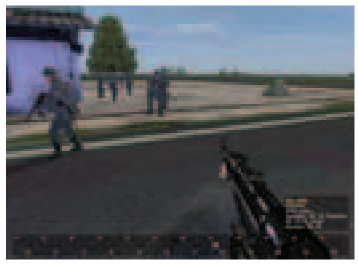
Вдохновением для создателей мода Into Cerberon была Descent, хорошо известная игрокам со стажем. Приключения маленького кораблика в лабиринте тоннелей, кишащем взбесившимися роботами, пользовались в свое время большой популярностью. И благодаря Into Cerberon сегодня можно вспомнить былое. Врагов с электронными мозгами тут, увы, нет, зато каждого ценителя сетевых баталий ждет немало интересного. Да и просто полетать безо всякой стрельбы интересно, ведь дух Descent передан на пять с плюсом.





OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Модификация Part 1: the Invasion of France призвана рассказать игрокам о том, что происходило на территории Франции весной 1940 года. Игр, где подробно описывается французская кампания, выходит крайне мало, так что любая подобная работа – на вес золота. Игроку предстоит на некоторое время стать немецким офицером, который командует небольшим подразделением в самом пекле сражений того периода. Некоторые находки, использованные в этом моде, многие увидят впервые, и это придает данной работе еще большую ценность.

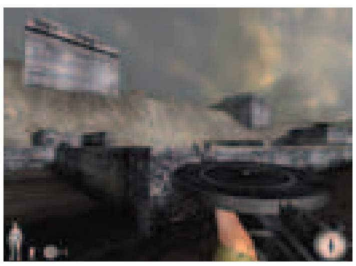




RED ORCHESTRA: OSTFRONT 1941-45

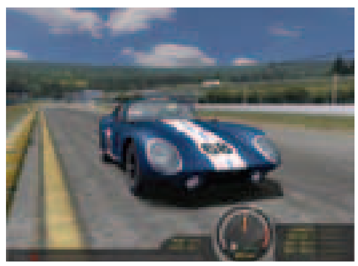
Эта игра интересна хотя бы тем, что она посвящена исключительно Великой Отечественной войне – исключительно противостоянию советских и немецких войск. Коммьюнити не могло остаться в стороне, и теперь эта игра прописалась у нас всерьез и надолго. В этот раз вас ожидают три карты: BeachAssault Final, Berezina Beta4 и Koitos 1944 Final. Наибольший интерес представляет BeachAssault Final. Кому-то явно тоскливо без Омаха Бич, вот и здесь придется грузиться на баржи и плыть на штурм немецких укреплений.

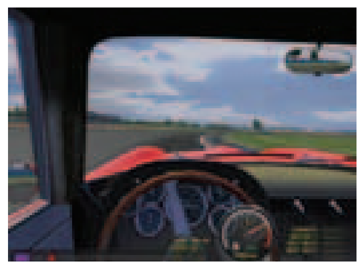




RFACTOR

Суперкары шестидесятых привлекают внимание благодаря внешнему виду и приличным даже сегодня ТТХ. Но не каждый знает, что же такое суперкар того времени на гоночной трассе. Благодаря модификации 60's GT Challenge такая возможность появилась: айда в монокубковые гонки, где можно выбрать одну из четырех машин, включая легендарные Dodge Daytona и Shelby Cobra 427! Все соперники будут ездить на той же машине, что выбрал игрок, так что чистота эксперимента соблюдена.

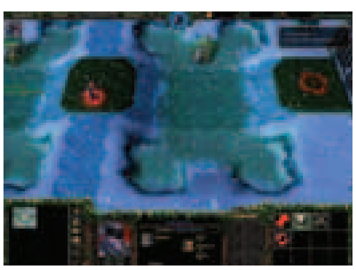




WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Создатель карты Escape the Tundra 3 v1.4 превратил Warcraft III в... платформер! Главному герою предстоит обойти кучу ловушек, зато у него есть три жизни. Для кровожадных мы приготовили карту Team Circle Classic TD v2.2b, там необходимо расстреливать всяких крестьян, которые постепенно заполоняют дорожки. Если не совладать со всей этой оравой, раунд будет проигран. Стоит упомянуть и Golden Team Tournament 1.80: сразитесь на командном турнире! Найдут свою аудиторию и карты Final Fantasy Epic RPG 0.8.6 и Thorn 1.0.





WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – WINTER ASSAULT

Моды к стремительно устаревающей игре все еще появляются, и на сей раз подборка на диво хороша. Вашему вниманию предлагается Tabletop Round-up mod 1.2: наконец-то хоть кто-то вспомнил, что главным нововведением Winter Assault была Имперская Гвардия, и мод, соответственно, налегает именно на эту расу. Пехота Легиона усилена мобильными позициями минометов и тяжелых пулеметов. Серьезно переработана пехота, изменен ее состав и вооружение. Главной же изюминкой предстает техника – бронированный кулак Легиона.

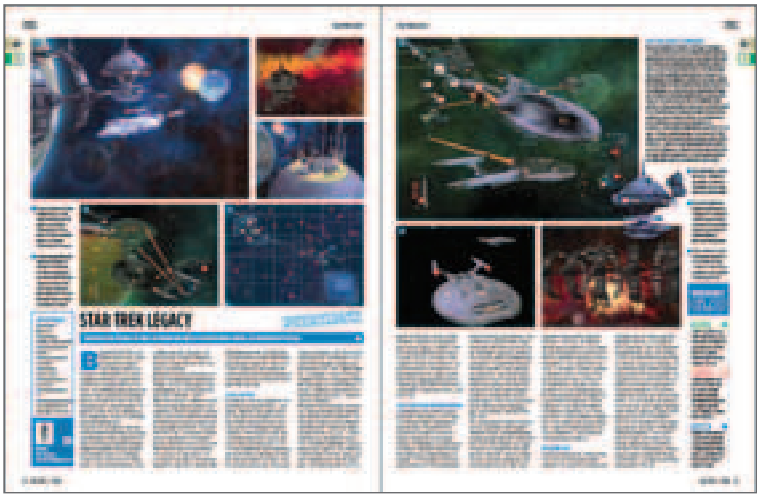






Странствуй по землям Пустоши
верхом на летающем
драконе.
ПО ТУ
СТОРОНУ
АЗЕРОТА...
Обуздай
мистическую силу
Кровавых
Эльфов.
ТЕБЯ ЖДЕТ
НОВЫЙ,
НЕЗНАКОМЫЙ
МИР!
Достигни 70-го уровня
и открой для себя мир новых
возможностей.
Высвободи
дарованную светом
мощь Дренеев.
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
январь 2007
УЖЕ В ПРОДАЖЕ!
BLIZZARD ENTERTAINMENT
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft is a registered trademark of Blizzard Entertainment, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.









ИНСТРУКЦИЯ

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«СТРАНА ИГР» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«СЕРЫЙ» ИМПОРТ

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных специальным образом европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

ИГРА НОМЕРА

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.



СИСТЕМА ЖАНРОВ

С №18 (219) мы ввели новую систему жанров или категорий игр.
Всего мы выделили одиннадцать основных. Это *action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports* и *strategy*. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы *указываем через точку*. Например, *action.platform* или *racing.kart*. Если есть возможность еще точнее определить тип игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, *shooter.first-person.sci-fi* и *action.platform.2D* – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный платформер соответственно. Как видите, ничего страшного. Человек, знакомый с нашей старой системой жанров, в два счета разберется и с новой.
В некоторых случаях используемые нами жанры отличаются от общепринятых. Например, тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG, а мы до недавних пор писали RPG/strategy. Сейчас это *role-playing.tactical*. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр *action-adventure.freeplay*. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heave Metal Geomatrix), мы ввели жанр *fighting.4x*.
Игры с по-настоящему смешанными жанрами в данной системе встречаются крайне редко. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемой частью игры. Нельзя оставить только что-то одно. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ПО ПРИМЕНЕНИЮ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4 Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ

Цветовое кодирование платформ

PC PS2 PS3 GAMECUBE WII
XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

Цветовое кодирование рубрик

НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМО-ТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ
ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Nintendo Wii

Теперь можно быстро найти статьи, посвященные вашим любимым платформам. Полистайте, например, раздел с обзорами и обратите внимание на поля страниц.

SUPREME COMMANDER

МАССА В КВАДРАТЕ



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time.sci-fi
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Бука»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gas Powered Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** go 8
- **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2007
- **ОНЛАЙН:** www.supremecommander.com/

Автор:
Олег Хажинский
omx@gameland.ru

Про Supreme Commander ходят разные слухи. Будто даже в маленьких стычках принимает участие никак не меньше пяти тысяч танков, куда ни ткни курсором – выберешь сотню роботов размером с дом. Что местные «коммандиры», или, если по науке – «Боевые машины командующего» при ходьбе задевают головой облака, а ножищами своими железными валят кубометры леса. Поговаривают, если смотреть из космоса, то планета наша – круглая, на две трети покрыта мировым океаном, а по суше ползают разноцветные точки юнитов. А если, мол, провернуть колесо мыши, так из космоса в один миг окажешься на земле и можно разглядеть муху, что греется на теплой композитной броне экстрактора массы. Или что на дальнем кордоне бродят металлические пауки размером с футбольное поле, которые в экран целиком не помещаются – вот такие большие! Поэтому разработчики рекомендуют мониторы 16:9 и мощные видеокарты, чтобы пауки меню не загораживали. И еще, мол, сам Крис Тейлор в интервью



сказал: без двух мониторов играть вообще невозможно, а еще лучше сразу четыре подключить.
В одном мониторе планета крутится, на другом база строится, на третьем бой идет, а четвертый про запас – мало ли что случится.
В общем, всякое говорят.



В один прекрасный момент даже самые крупные юниты превращаются в комки пикселей, а затем в условные обозначения, которые, тем не менее, не забывают обмениваться условными обозначениями снарядов и лазерных лучей. Возможно, не самый красивый вид на земле, но зато вся картина как на ладони.



Подобные ракурсы игра согласна демонстрировать только при нажатой клавише «пробел».



Медлительные транспортные корабли попали под обстрел вражеских средств ПВО. Зачем командир проложил курс в опасной близости от противника?

Total Annihilation: Плоть против машины

В этом году Total Annihilation отмечает свой десятилетний юбилей, и самые юные наши читатели могут удивленно пожать плечами: «Собственно, а в чем дело? По какому поводу праздник? Что это еще за «Тотальная аннигиляция»? Объясняем: дело в следующем. Представить себе историю компьютерных игр в целом и RTS в частности без Криса Тейлора, его «пещерных собак» (Cavedog) и Total Annihilation решительно невозможно. Total Annihilation непобежденной крепостью возвышается посреди вымершей земли, которую оставили после себя метелица-Blizzard и ее дрессированные Warcraft-воины. Земли, населенной бесхребетными пресмыкающимися клонами. Total Annihilation – не клон, это ДРУГАЯ игра – прошло десять лет, битва между централизованным разумом Core и повстанцами Arm не утихает.

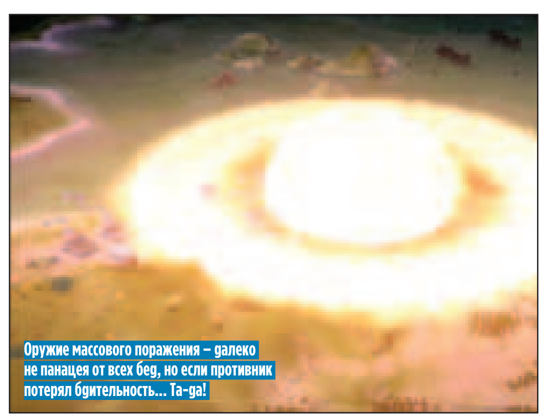
В чем секрет Total Annihilation? У каждого своя версия. Полигональные боевые машины и трехмерный рельеф в эпоху, когда о 3D-акселераторах слышали только самые-самые? Ньютоновская физика, благодаря которой виртуальная песочница превращалась в настоящее поле боя? Фантастическое по тем временам количество юнитов в кадре? Начав с предела в 200 юнитов, разработчики увеличили его до 250, а игроки, покопавшись в настройках totala.ini, удвоили это количество. А затем… помножили на десять. Процессоры плавились, но полчища боевых машин Arm и Core продолжали поливать друг друга огнем. Вместо того чтобы тщательно, до миллиметра, выстраивать баланс сил, Cavedog предложили игрокам на выбор 150 механизированных средств уничтожения, а чуть позже – специальный редактор, который позволял создавать собственную технику. Игроков не пришлось просить дважды – на сегодняшний день количество TA-модов измеряется сотнями, а в библиотеке юнитов находится более шести тысяч наименований!

Искусственный интеллект TA даже по тем временам оставлял желать лучшего: электронный соперник «давил массой», уровень сложности регулировал исключительно скорость постройки новой техники и регулярность атак. История помнит лесные озера, вышедшие из берегов из-за армады линкоров, или острова, заставленные стройными рядами танков. Кризис перепроизводства! В той игре была одна, единственно верная, единственно выигрышная стратегия: полная аннигиляция. Беспощадный, бесконечный бой: ни одного человека в кадре, металл об металл, лазеры вместо ядер и обгоревшие остовы машин вместо «горы кровавых тел». За то и любим Total Annihilation, за то и ждем, затаив дыхание, его «наследника» – Supreme Commander. Вот как-то так.

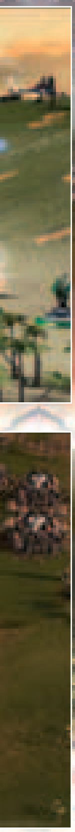
Мы решили не доверять слухам и провели незабываемый вечер в компании «Бука» – практически наедине с не самой последней, но вполне работоспособной и неплохо озвученной «бетой» загадочного Supreme Commander – одной из самых ожидаемых RTS последних лет. Десять лет в игровой индустрии не прошли для Криса Тейлора и его команды впустую: новая игра оставляет ощущение «цельности» с первых кадров: ни единого шва, миссии проходятся на одном дыхании, от неожиданных сюжетных виражей порой захватывает дух, а способность графического движка к масштабированию позволяет дизайнерам уровней открывать нам карту боевых действий фрагмент за фрагментом. Постепенно и как-то легко, по-домашнему, мы от управления дюжиной танков переходим к руководству целыми армиями и флотами. Ни одна другая игра, увы, на это пока не способна – Крис Тейлор буквально «выстроил» графический движок и всю игру «вокруг» колесика мыши. Достаточно подробные обучающие миссии записаны на видео и демонстрируются в виде лекций. Впечатляющий вступительный ролик, выбор одной из трех рас (стороны отличаются визуально и одержимы своими демонами, но палитра сил и набор возможностей достаточно близки), еще одно видео – и вот вы, молодой командующий, забираетесь в недра исполинской БМК и телепортируетесь на первое боевое задание. Первое впечатление от местных ландшафтов во многом зависит от положения ползунков и галочек в разделе «настройки видео». Игра позволяет в очень широком диапазоне настраивать качество картинки: от «бедненько, но чистенько» до «весьма убедительно». Разумеется, современные RTS могут «сделать красивее», но Supreme Commander спокойно взирает на своих «конкурентов» с орбитальных высот. Двуногая машина, пальмовая роща и пара инженеров в кадре? Это просто разминка, технический перерыв. Добавьте две тысячи юнитов и прикажите всем открыть огонь на поражение. Откатите камеру под облака и… минуточку, а где конкуренты? То-то же. Нажмите и не отпускайте «пробел», и камера на время согласится продемонстрировать местные горизонты: морской прибой, затейливые изгибы рельефа, чащу пирамидалных тополей и Боевую машину командующего высотой с небольшую Останкинскую башню во всех деталях. Воевать в таком ракурсе неудобно, да и не получится – стоит отпустить «пробел», как камера займет исходную позицию. Однако я регулярно спускался с полководческих орбитальных высот на землю и, несмотря на шумные

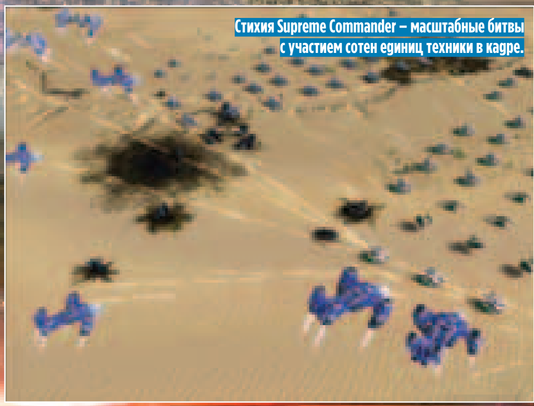


Игроки, которые не привыкли считать море за театр ведения боевых действий, могут сильно удивиться при виде вражеской эскадры на горизонте. В моем случае противник запустил состав из линкоров, которые плавали вокруг острова, планомерно расстреливая мои оборонительные сооружения.



Оружие массового поражения – далеко не панацея от всех бед, но если противник потерял бдительность… Та-да!





Стихия Supreme Commander – масштабные битвы с участием сотен единиц техники в кадре.



Исполинские гаубицы, «пробивающие» через всю карту, оказываются крайне неприятной новостью для полководца, который пренебрегает разведкой. Рельеф в игре явно не для галочки – горы непроходимы для наземной техники, а некоторые хребты так высоки, что даже навесной огонь артиллерийских орудий не в состоянии их преодолеть. Вывод ? Этим можно воспользоваться!



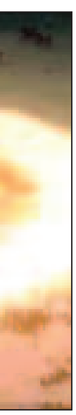
Когда Крис Тейлор говорил о том, что хочет в игре большие юниты, он действительно имел это в виду.

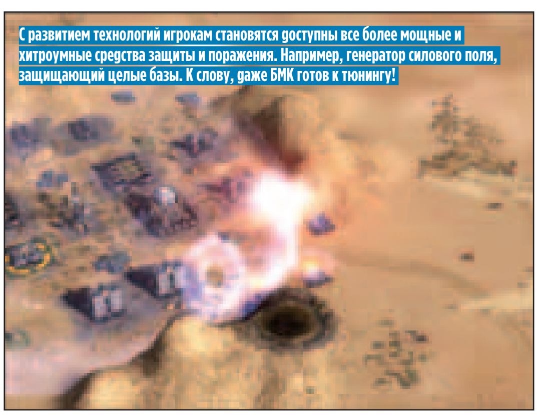
протесты системы охлаждения видеоакселератора, вновь и вновь рассматривал индустриальные кварталы «генераторов массы», зенитных батарей, заводов и суетливые полчища шагающих танков на горизонте. Зачем? Чтобы не забывать, что на самом деле скрывается за красными и зелеными точками, судьбы которых вершишь из поднебесья.

«Командир», родом из TA, очень крепкий и неплохо вооруженный увалень, – мастер на все руки. Зажмите клавишу «шифт» и нарисуйте трудяге план строительства на ближайшие десять минут: траектория перемещения и ожидаемое время постройки появится прямо на каменистой почве. Нечем заняться? Прогуляйтесь по лесу в поисках «массы» – одного из двух местных ресурсов. Сопернику не терпится испытать на прочность укрепления вашей базы? Командир отвлечется и отстреляет неосторожных пришельцев, как куропаток. И все же бета-тестеры в голос признают: командующий скорее игрок обороны, чем нападения. Supreme Commander в целом более лояльно относится к любителями долгих позиционных сражений и игры «от обороны», чем к поклонникам раннего «раша». БМК с легкостью уничтожит низкотехнологичные юниты соперника, если их, конечно, не сотни. Дешевые и быстрые в постройке стены при грамотном использовании рельефа превращаются для оппонента в серьезную проблему. Любое наступление требует предварительной разведки и некоторых размышлений: не раз приходилось играть отступление и полностью менять тактику, пытаясь найти брешь в эшелонированной обороне вражеской базы. Технологическая война, дальнозоркие радары, сверхдальний радиус поражения артиллерии и оружие массового поражения добавляют происходящему той самой неопределенности, которая отличает захватывающее сражение от рутины. Добавьте сюда исполинских масштабов карты, размер которых измеряется в десятках километров, и действительно большое количество техники: воздушной, наземной, морской, и вы поймете, что Supreme Commander – крепкий орешек и учиться играть в него, пожалуй, придется заново.

«В современных RTS не хватает стратегии, считает Крис Тейлор. Вы участвуете в небольших стычках и не имеете достаточно времени, чтобы реализовать действительно масштабный стратегический план – у вас всего несколько минут в запасе до встречи с противником». Supreme Commander пробует новую территорию: здесь у вас есть 15-20 минут и достаточно места, чтобы ввести противника в заблуждение своими маневрами. Гигантские транспортные корабли автоматически передислоцируют вашу армию в новое место, металлические пауки размером с экран в окружении сотен пехотных дронов атакуют соперника там, где он меньше всего ждет. Штурмовики с истошным воем заходят на атаку, а новая партия танков (их всего сто, мелочь) на соседнем континенте уже готова к отправке. Пожалуй, подключение второго монитора – не такая уж и глупая затея, тем более что игра действительно поддерживает двухэкранный режим. Supreme Commander, с его «открытыми» системными требованиями и дружелюбной к модификаторам архитектурой, собирается обосноваться здесь надолго. Эксперимент Криса Тейлора над временем и пространством, кажется, идет по плану: энергия – это масса в квадрате, помноженная на скорость света. Кажется, теперь я начинаю понимать, что имел в виду старик Эйнштейн. СИ

Любое наступление требует предварительной разведки и некоторых размышлений: не раз приходилось играть отступление и полностью менять тактику,

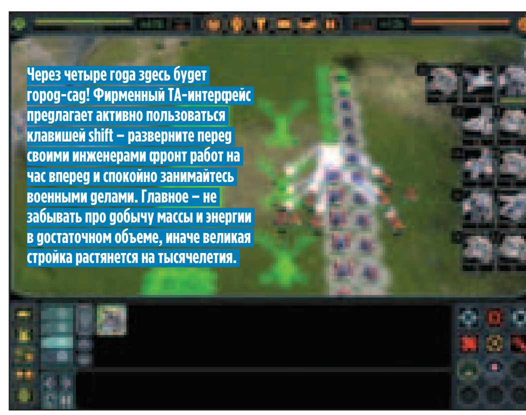




С развитием технологий игрокам становятся доступны все более мощные и хитроумные средства защиты и поражения. Например, генератор силового поля, защищающий целые базы. К слову, даже БМК готов к тюнингу!



Малыш на переднем плане называется «Жирдяй» и вполне вероятно, мы с вами присутствуем при его кончине.



Через четыре года здесь будет город-сад! Фирменный TA-интерфейс предлагает активно пользоваться клавишей shift – разверните перед своими инженерами фронт работ на час вперед и спокойно занимайтесь военными делами. Главное – не забывать про добычу массы и энергии в достаточном объеме, иначе великая стройка растянется на тысячелетия.





ИНТЕРВЬЮ С КРИСОМ ТЕЙЛОРОМ



БУКВАЛЬНО ПЕРЕД САМОЙ СДАЧЕЙ НОМЕРА В ПЕЧАТЬ МЫ СВЯЗАЛИСЬ С ПРЕЗИДЕНТОМ GAS POWERED GAMES И ГЛАВНЫМ ДИЗАЙНЕРОМ SUPREME COMMANDER, А ТАКЖЕ ОТЦОМ ЛЕГЕНДАРНОЙ «ПЕРВОЙ ТРЕХМЕРНОЙ» TOTAL ANNIHILATION КРИСОМ ТЭЙЛОРОМ (CHRIS TAYLOR), ЧТОБЫ ЛИЧНО РАССПРОСИТЬ ЕГО ОБ ИГРЕ, А ТАКЖЕ УЗНАТЬ МНОГО ИНТЕРЕСНОГО.

Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
Надежда «Lily_Nadi» Новосельцева

? Привет, Крис! До релиза Supreme Commander остается совсем немного времени (релиз в США назначен на 21 февраля 2007)…Чем сейчас занимается Gas Powered Games?

Крис Тэйлор: Привет. В данный момент мы работаем над массой всего, включая новые возможности для GPGNET (наш собственный онлайновый игровой сервис с ранговой системой), а также продолжаем оптимизировать движок для Supreme Commander и будущих проектов.

? Масштабы сражений в игре не на шутку впечатляют! Такое ощущение, словно ты оказался в многобюджетном научно-фантастическом фильме, где ты – режиссер, продюсер и главный герой в одном лице. Вы в GPG наверняка устраивали по вечерам грандиозные сражения с тысячами боевых юнитов на экране. Скажите, «Звездные войны» и «Звездный десант» отдыхают по динамике происходящего?

Крис Тэйлор: Ха… интересный взгляд на нашу игру… и действительно, иногда, во время игры в Supreme Commander я останавливаюсь и думаю о том, что я вижу на экране. Это настоящий улёт! Забавно, что вы упомянули «Звёздные войны», потому что в последних эпизодах этой космической саги были действительно впечатляющие сражения. Особенно захватывало дух от сочетания больших и маленьких юнитов на поле боя, как раз это и реализовано в Supreme Commander в лучшем виде.

? Supreme Commander – это настоящая мечта каждого мальчика, выросшего на «Звездных войнах», «Трансформерах» и «Роботеке». Тысячи роботов, гигантских железных машин и смертоносных боевых танков – и все под твоим контролем. Интересно, почему Вы выбрали именно эту тематику для своей второй стратегической игры?

Крис Тэйлор: Хороший вопрос. Знаете, я думаю, большие сражения роботов – это реально очень здорово. Мы не ставили целью показать ужасы войны, это просто захватывающая игра, не больше.

? Какие ваши любимые научно-фантастические фильмы, рассказы, игры? Какими авторами и произведениями вы вдохновлялись при создании Supreme Commander?

Крис Тэйлор: Будучи подростком, я прочитал массу научной фантастики и фэнтэзи… много произведений Роберта Хайнлайна и Исаака Азимова. Они очень помогли при создании Total Annihilation и Supreme Commander. Мне очень нравятся «Звёздные войны», как я уже сказал выше, но также «Звёздный Путь» (Star Trek) и BattleStar Galactica. В студии мы постоянно говорим на непонятном космическом жаргоне. Вы можете услышать фразы типа: «Мы готовы исполнить очередной Picard Maneuver*! Что касается игр, я обожаю настольную игру Risk. Я даже построил карту размером со стол для игры в пинг-понг, чтобы играть в неё целую неделю... Безумство!

? Юниты в игре получились очень реалистичными и запоминающимися. Опишите, пожалуйста, процесс их создания.

Крис Тэйлор: Почти всегда мы начинали с анализа военных подразделений времён Второй Мировой и современных войск НАТО и, основываясь на этом, придумывали свои. Когда дело дошло до гигантских экспериментальных юнитов, мы просто попытались придумать нечто прикольное. К примеру, «Галактический Колосс» (Galactic Colussus) родился из фильмов о Кинг-Конге и Годзилле… кому, скажите мне, не понравится гигантский механический робот с выжигающим глазом смерти?!

? Ваш любимый юнит в игре?

Gas Powered Games

Дата основания: Май 1998
Отцы-основатели: Крис Тэйлор (Chris Taylor) вместе с Jake McMahon, Bartosz Kijanka, Mike Biddlecombe и Rick Saenz, пришедшими из почившей Cavedog Entertainment
Место дислокации: Редмонд, штат Вашингтон
Штат: свыше 70 человек, компания активно расширяется
Игры: Dungeon Siege, Dungeon Siege: Legends of Aranna (в сотрудничестве с Mad Doc Software), Dungeon Siege II, Dungeon Siege II: Broken World, Dungeon Siege: Throne of Agony (на PSP, в сотрудничестве с Supervillain Studios), Supreme Commander
В разработке: несколько новых игровых проектов на стадии препродакшена
Сотрудничество с издателями: Microsoft Game Studios, 2K Games, THQ
Сайт: www.gaspowered.com









Крис Тэйлор: Хм… сложный вопрос, потому что мне нравятся многие, но, пожалуй, самый-самый – это T3 UEF Gunship, потому что я люблю тяжело вооружённые вертолёты. Но также мне по душе Cybran Destroyer, потому что он получился в точности таким, каким мы его и задумывали на бумаге… и он невероятно мощный, если вы только сможете доставить парочку таких на базу противника.

? Для Total Annihilation было выпущено бесчисленное количество модов и дополнений. Можно было легко добавлять свежие юниты в игру (мы даже помним, как на сайте cavedog.com появлялось по одному новому юниту каждую неделю). Вы как-то упомянули, что нечто такое планируется и для SC. Сейчас, уже ближе к релизу, расскажите, пожалуйста, что именно ждет в ближайшем будущем Supreme Commander?

Крис Тэйлор: С первых же дней разработки Supreme Commander мы хотели создать максимальные возможности для модификации игры. На самом деле, пока я пишу эти строки, игровое сообщество уже выпустило несколько новых сетевых карт, и я даже видел новую игровую фракцию в разработке. Чтобы сделать это возможным, мы включили в игру режим, который мы назвали «mod manager». Он позволяет игрокам включать и выключать моды непосредственно в самой игре. И это только начало. Это открывает большие перспективы для создателей модов во всём мире.

? В игровой индустрии вы уже свыше 15 лет. Скажите, как вы изменились как разработчик за последние десять лет – с момента создания Total Annihilation до релиза Supreme Commander?

Крис Тэйлор: Да, я сильно изменился с того времени, когда я только начинал. Конечно, мои навыки дизайна игр стали намного лучше, и я стал гораздо сдержаннее при обдумывании новых идей и реализации их на практике. Я думал, что повзрослею, особенно с появлением детей, но этого не произошло… я всё ещё большой ребёнок! Яху!

? Видели ли вы последние российские игры? Например, еще не вышедшую стратегию Maelstrom от 1C\KDV\Codemasters?

Крис Тэйлор: О да, и должен сказать, что меня впечатляет, как упорно работают русские разработчики и как трепетно они относятся к своим проектам. Так держать!

? Опишите Supreme Commander в двух-трех словах.

Крис Тэйлор: Я бы сказал так: «Over-the-top Insanity»! (что-то вроде «Сверхбезумство»).

? Спасибо Вам большое! Удачи и успехов с Supreme Commander.

Крис Тэйлор: Спасибо!!!

P.S.
Выражаем отдельное спасибо Крэгу Митчеллу (Craig Mitchell) из THQ, без которого это интервью просто не состоялось бы. СИ

«Галактический Колосс» (Galactic Colussus) родился из фильмов о Кинг-Конге и Годзилле…

* – фраза капитана Жан-Люка Пикара (Jean-Luc Picard) из Star Trek. Как сообщает Википедия, в 2355 «Старгейзер» под командованием Пикара вступил в бой с кораблем Ференги. В этом бою Жан-Люк применил разработанную им тактику, впоследствии названную «Маневром Пикара»(Picard Maneuver). Корабль Ференги был побежден, но «Старгейзер» также был сильно поврежден и был оставлен. Пикар предстал перед трибуналом за утрату звездолета, но был оправдан. (Посвящается всем фанатам Star Trek)



Игра Dune, разработанная компанией Cryo, не является предшественницей Dune II – выход обеих «Дюн» состоялся почти одновременно, и относятся они к разным жанрам. Dune – смесь приключенческой игры и стратегии, гораздо более четко следующая сюжету одноименного фильма Дэвида Линча.





Dune II (1992, Amiga, DOS, Sega Genesis)



Warcraft: Orcs & Humans (1994, DOS, Macintosh)



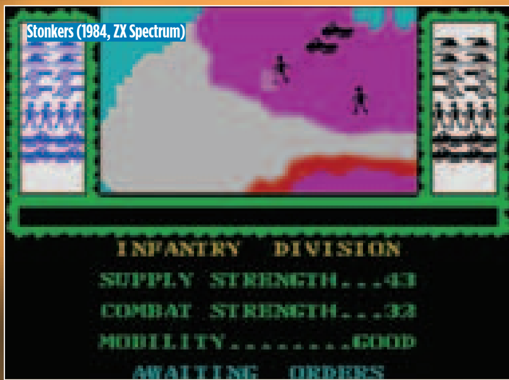
RTS И ВРЕМЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

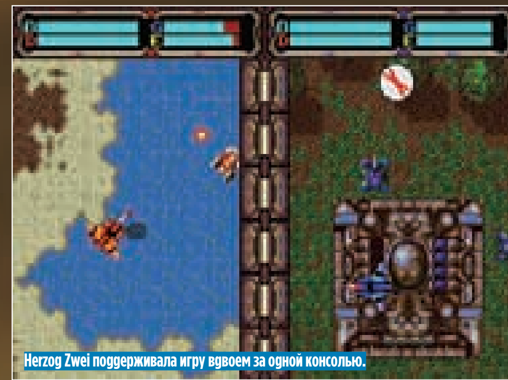
В этой статье мы покажем, каким путем развивался жанр стратегий в реальном времени (real-time strategy, RTS), как преображался их внешний вид, совершенствовалось управление и оттачивались игровые механизмы. Первую часть мы посвятим становлению жанра, а во второй расскажем, какие направления появились в нем со временем.

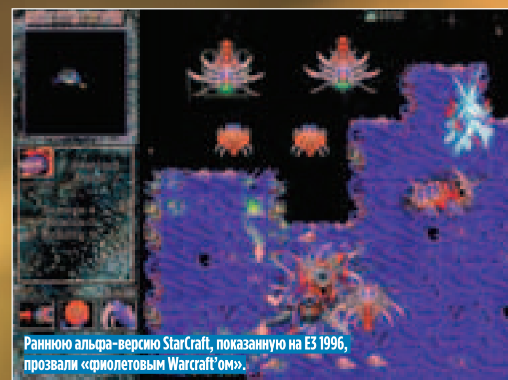




Stonkers (1984, ZX Spectrum)




Herzog Zwei поддерживала игру вдвоем за одной консолью.


Раннюю альфа-версию StarCraft, показанную на E3 1996, прозвали «фиолетовым Warcraft'ом».

Истоки

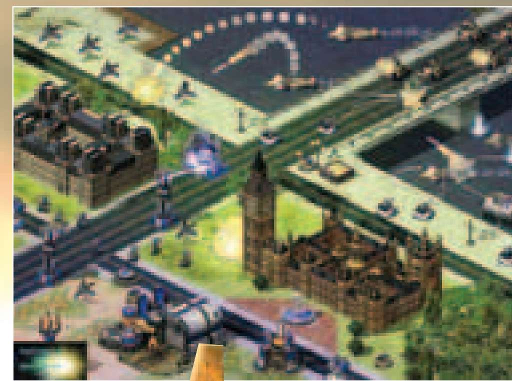
Казалось бы, сейчас создать очередную стратегию в реальном времени гораздо проще, чем, скажем, ролевую игру по своду правил D&D. Все механизмы и интерфейс обкатаны сотни раз, знай только меняй графику и антураж. Но это только на первый взгляд. Существует огромная конкуренция, пользователь «перекормлен», и чтобы получилась яркая RTS, разработчикам придётся провести не одну бессонную ночь, рассчитывая равновесие сил и придумывая пусть крохотные, но самобытные штрихи, которые отличат их игру от сотен других стратегий.

А ведь были времена, когда жанр не существовал вообще. Мысль об управлении отрядами в реальном времени витала в воздухе давно, да только воплотить ее не решался никто – то ли не хватало технической базы, то ли светлой головы. Первые попытки перейти в реальное время предприняты только в начале 80-х. Онлайновая энциклопедия «Википедия» называет первой RTS игру Stonkers (1984), выпущенную для популярной платформы ZX Spectrum. В ней игрок, управляя несколькими отрядами, должен был захватить вражескую базу или уничтожить все войска противника, чтобы победить. Боевые действия в Stonkers происходили в реальном времени, однако игра каждый раз останавливалась при выборе отряда или отдаче приказа. При запуске перед игроком появлялась глобальная карта театра военных действий. Нажав «выстрел», можно было увеличить место под курсором и отдать приказы отрядам. Под картой находилась информационная строка, в которой появлялись сообщения о ходе противостояния.

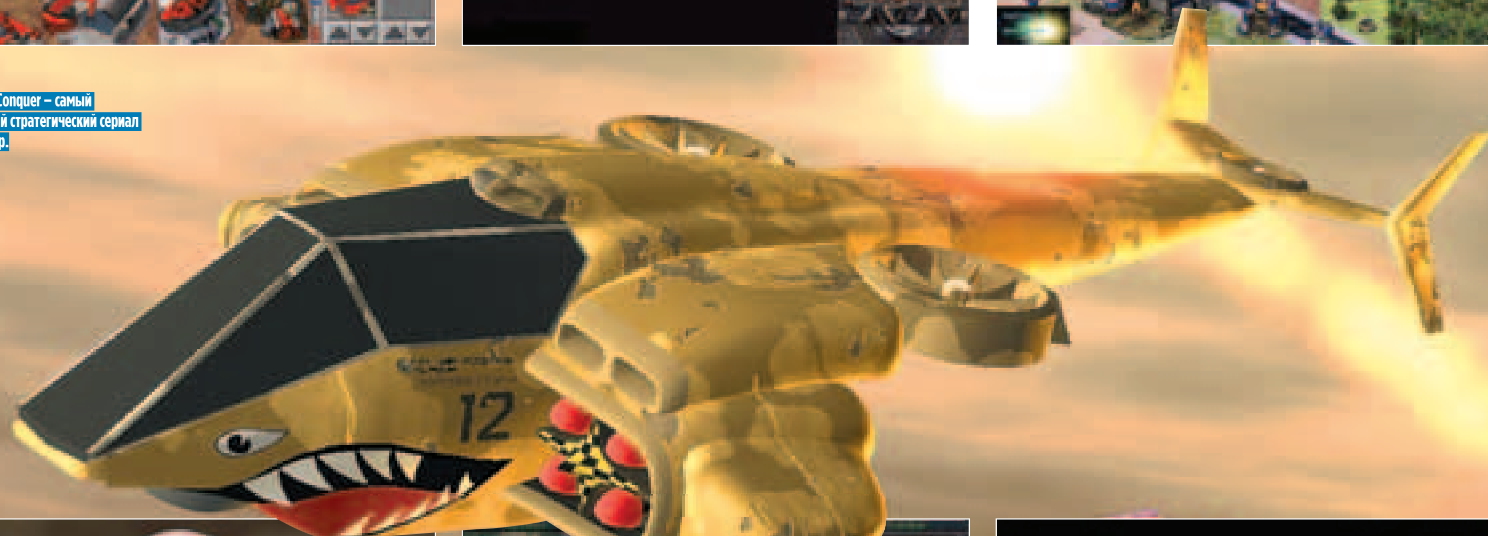
Один из старейших и уважаемых игровых сайтов Gamespot называет предком RTS Herzog Zwei (1989) для Mega Drive. Целью игры были захват и уничтожение базы противника. Мы управляли лишь одним юнитом-трансформером, остальные ему помогали, но их нужно было покупать и перевозить, а также захватывать мелкие нейтральные базы – другими словами, управлять ресурсами.

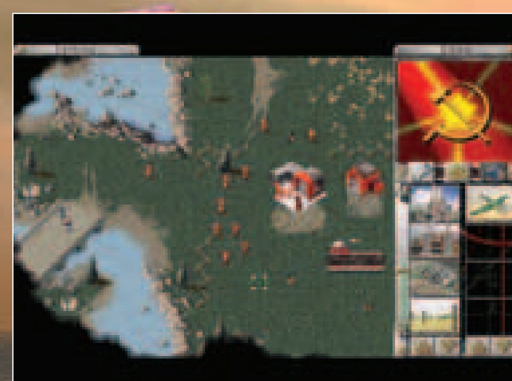
Однако основоположником классических RTS считается Бретт Сперри (Brett Sperry), сотрудник студии Westwood. Именно он придумал в 1992 году термин





Command & Conquer – самый продаваемый стратегический сериал в истории игр.



real-time strategy, чтобы привлечь внимание игроков и обособить Dune II: The Building of a Dynasty (известную в Европе как Dune II: The Battle for Arrakis) от варгеймов, жанра нишевого и непопулярного, с которым у публики связывалось слово «стратегия». В «Дюне» было все то, что надолго определило облик RTS: сбор ресурсов, строительство базы и юнитов, управление отрядами в реальном времени, и все это – на одном экране-карте. Dune II сильно расширила особенности привычных варгеймов, одновременно ограничивая другие. Так, например, размах битв потерял глобальность: игрок мог взять под командование не больше 25 юнитов. Была упрощена и цепочка обеспечения: в Dune II один ресурс (спайс), который собирает в полях и доставляет к базе комбайн-Harvester. Между прочим, комбайн из Dune II можно считать одним из первых многофункциональных юнитов в RTS, ведь с его помощью можно было не только собирать спайс, но и давить пехоту врага.

Юниты в Dune 2 производило не какое-то одно строение, абстрактная «база», а целый комплекс зданий, причём существовала иерархия строительства: нельзя было строить тяжёлую фабрику раньше лёгкой; радар, да и любое другое здание, не работало, если не хватало мощности генераторов, которые также надо было сооружать. Кроме того, различался качественный состав вооружённых сил разных домов (так в Dune II назывались враждующие силы) – каждая сторона имела особое оружие, которого не было у других группировок. Например, у дома Атрейдесов был тяжёлый ультразвуковой танк, у Ордосов – Saboteur, способный захватывать вражеские здания (предтеча инженеров в Command & Conquer), и Deviator, на время подчиняющий игроку технику и пехоту противника. Харконнены имели в своём распоряжении ракету дальнего радиуса действия Death Hand и мощный танк Devastator.

В Dune II на экране одновременно находились вся карта текущего сектора (экран радара) и её увеличенный фрагмент. Отдавая приказы войскам, место назначения можно было указывать в любом из этих окон. Однако без работающего радара на карте сектора отображались только строения, принадлежащие игроку.

В игре были и зачатки глобального режима: после каждой победы можно было выбрать территорию, на которой будет проходить следующая миссия. Таким образом, Dune II обрисовала контуры жанра (в частности, того направления, в котором собиралась копать Westwood) и развеяла опасения по поводу увлекательности и управляемости битв в реальном времени. Но она всё же не была идеальной. Dune II гораздо медлительнее современных стратегий (хотя и, само собой, обгоняла пошаговые игры), во многом из-за неудобного интерфейса – в частности, в каждый конкретный момент игрок мог отдавать команды только одному юниту (однако такое управление было легко перенести на консоли, что продемонстрировал порт для Sega Genesis, вышедший в 1994 году). О создании отрядов, тем более нескольких разом, речи ещё не шло. Кроме того, хотя игроку и позволялось использовать горячие клавиши для отдачи приказов, контекстных курсоров в Dune II ещё не было, равно как и возможности быстро перейти к действию по умолчанию (собирать ресурс, атаковать врага). Улучшения требовал и баланс, ведь после постройки танкового завода пехота и лёгкие трайки (трёхколёсные боевые машины) становились бесполезными. Тем не менее, жанр появился. Но тут же встал вопрос: что в нём главное? Степень управляемости (микро- и макроконтроль), борьба за ресурсы, правильный баланс войск и строений, стремительность? Эта тема стала звучать по-новому спустя два года, с появлением RTS №2 – Warcraft (WC) от Blizzard.

И разразилась война...

Warcraft: Orcs & Humans (1994, DOS, Macintosh) на первый взгляд казалась копией Dune II, но не в антураже научной фантастики, а в мире фэнтези, где люди воюют против орков с помощью меча и колдовства. Хотя юниты разных рас и различались внешне, не







Время империй

В 1997 году Microsoft Game Studios издает RTS Age of Empires. Одним из ведущих идеологов проекта был Брюс Шелли, ранее работавший с Сидом Мейером над глобальными походовыми стратегиями серии Civilization. Неудивительно поэтому, что «Век империй» очень похож на «Цивилизацию», но – в реальном времени. Игра поражала размахом: 12 исторически корректных наций (против двух фантастических в Total Annihilation), действие, развивающееся тысячелетиями (разумеется, в ускоренном темпе) на протяжении 4 эпох – от каменного века до начала железного, и сценарии, основанные на реальных событиях (например, Троянская война). Упомянутые эпохи задавались не временными ограничениями – чтобы перейти в новый век, нужно было выполнить определенные условия: построить здания текущей эпохи и накопить заданное количество ресурсов. После смены эпох игроку открывался новый уровень технологий.
Народы в Age of Empires отличались не так глобально, как в StarCraft, – в основном схемами развития технологий и некоторыми преимуществами в производстве и характеристиках юнитов. Кроме того, разным народам были доступны разные чудеса света (возведение этих строений было условием победы в одном из режимов).
Age of Empires II: Age of Kings вышла в 1999 году и захватила промежуток от падения Римской империи до начала Нового времени. В ней появилась возможность задавать поведение и формации войск. Кроме того, в игре фигурировали исторические персонажи в роли юнитов – Уильям Уоллас и Жанна Д'Арк.
В 2001 году появляется Empire Earth, созданная под руководством Рика Гудмана, ведущего дизайнера... правильно, Age of Empires. Empire Earth предприняла попытку сделать Age of Empires трехмерной и еще более масштабной. Игра охватывала всю человеческую историю – от далекого прошлого до близкого будущего, разбитую на 14 эпох, которые теоретически можно было пройти в пределах одной миссии. Однако готовые кампании предлагали гораздо более короткие временные промежутки.
Вторая игра серии Empire Earth и третья Age of Empires вышли в 2005 году.

В Warcraft можно было выбрать сразу несколько юнитов (до 4), причём даже двумя способами – щёлкая на них с зажатой клавишей Shift, либо захватив их «резиновой рамкой» (Ctrl + движение мыши).



Стратегия Dark Colony (1997, Windows) одной из первых позволила тактически использовать смену времени суток. Противоборствующие силы, участвующие в игре, были схожи, но люди лучше видели днем, а инопланетяне – ночью. Позже расширенный вариант этой механики был применен, например, в Warcraft III. Еще одна особенность Dark Colony – мгновенное производство войск.

в пример «Дюне», но функционально были почти неразличимы. Принципиально отличалась только доступная противникам магия: оркам достались волшебная броня и возможность превращать мертвецов (как своих, так и чужих) в нежить, людям – лечение и невидимость.
Warcraft добавила в копилку жанра некоторые улучшения в интерфейсе – например, контекстный курсор, становившийся красным над врагами и превращавшийся в лупу над строениями. Правда, контекстных действий по правой кнопке в игре ещё не было. Зато была возможность выбрать сразу несколько юнитов (до 4), причём даже двумя способами – щёлкая на них с зажатой клавишей Shift, либо захватив их «резиновой рамкой» (Ctrl + движение мыши). В ранних дорелизных версиях игры количество выбираемых юнитов не было ограничено, но авторы решили, что в этом случае игра теряет свою стратегичность, превращаясь в забаву «создай большую армию и натрави все войска скопом на вражескую базу». Заметим, что ограничение на размер группы сохранялось во всех стратегиях Blizzard вплоть до Warcraft III (где было позволено включать в отряд до 12 юнитов).
На карте также разрешалось отметить до трёх «горячих точек», к которым можно было быстро переходить по нажатию клавиши.
По сравнению с «Дюной», в Warcraft был использован несколько иной подход к добыче ресурсов (в WC их уже два – золото и лес) и строительству зданий. Тем и другим занимались крестьяне (у орков – пеоны). Именно они возводили и чинили строения, а значит, чтобы остановить починку или стройку, достаточно было убить раба. Кроме того, неявно присутствовал и ещё один ресурс – «жилплощадь». Максимальная численность войска была ограничена количеством принадлежащих игроку ферм (их тоже можно было строить). Другая важная деталь – возможность проводить исследования, повышающие боеспособность войск. Маги получали новые заклинания, а солдаты – более мощное оружие и крепкую броню. Ещё одна новация – режим сетевой игры. WC поддерживал игру вдвоём по модему или прямому кабельному соединению. Теперь игроки могли состязаться друг с другом.
С появлением в RTS мультиплеера на первый план вышли скорость развития и война за ресурсы, а значит, интерфейс потребовал переосмысления. Его нужно было сделать удобным, чтобы быстро выбирать много юнитов и делить их на отряды, улучшить AI, чтобы он сам мог выполнять некоторые операции (например, атаковать врага без вмешательства игрока). Разразилась настоящая битва между Westwood и Blizzard – кто сделает первым и лучше?
В 1995 году Westwood выпускает Command & Conquer (Macintosh, Nintendo 64, PlayStation, Sega Saturn, Windows). Пожалуй, именно эта игра довершила набросанный «Дюной» эскиз, повысив и скорость, и управляемость. Более того, Command & Conquer (C&C) использовала более сложную систему баланса. В игре было две противоборствующих стороны: религиозно-террористическая организация Brotherhood of Nod (NOD) и поддерживаемая ООН Global Defense Initiative (GDI). Первая делала ставку на маневренность, вторая – на огневую мощь. Например, сверхтяжелый танк Mammoth, вооружённый сдвоенной пушкой и ракетами, способный давить пехоту и восстанавливать броню, наводил ужас на армию NOD. Также GDI имела в распоряжении две морские единицы. NOD брала скоростью и незаметностью. Среди её машин были появляющийся из ниоткуда Stealth Tank и огнемётный танк, на ранних этапах игры становящийся кошмаром для пехоты врага. Продукция NOD стоила дешевле, и, следовательно, за одинаковую сумму можно было создать две машины взамен одной у GDI. Да и защита баз у NOD была сильнее. Совокупно в игре было 25 видов юнитов – предел для RTS в ту пору. Выход C&C вызвал сильный общественный резонанс. Среди игроков неоднократно возникали горячие дискуссии на тему сбалансированности игры.
Если говорить об интерфейсе, то именно в C&C появилась возможность







не только выбирать несколько юнитов сразу (не 4, как в Warcraft, а сколько угодно), но и создавать таким образом до 10 отрядов, переключаясь между ними одним нажатием клавиши. Это изменение можно назвать эпохальным, потому что оно отчасти оживило битвы, позволило проводить координированные атаки с нескольких направлений и... дало рождение печально известной rush-тактике (быстрому нападению большим количеством однотипных мобильных юнитов). Кроме того, в C&C был не только контекстный курсор, но и действия по умолчанию.

Порадовала игра и графически. Войска и здания стали гораздо более детализированными по сравнению с Dune II. Кстати, версия C&C для Nintendo 64 вышла только в 1999 году, и была ещё более «продвинутой» – в ней использовались настоящие трёхмерные модели зданий и техники, а не отрендеренные спрайты, как на других платформах.

Из многочисленной семьи потомков C&C можно выделить только сериал Red Alert, да и то в основном за бредово-китчевый сюжет с участием Сталина в роли нового Гитлера.

Приливы и ветры

В Blizzard недолго раздумывали, прежде чем выдать своеобразный ответ Command & Conquer – Warcraft II: Tides of Darkness (1995, DOS, Macintosh, PlayStation, Sega Saturn, Windows). Мрачный дизайн первой серии уступил место яркой «мультяшной» графике, намного более чёткой и детализированной, чем в C&C (как ни крути, SVGA против VGA). Кроме того, Warcraft II расширила рамки стратегии, дав возможность поучаствовать в полноценных морских баталиях, а также добавила к двум ресурсам из первой части третий – нефть, которая добывалась исключительно кораблями. Интересным решением, которое ныне используется почти во всех RTS, стал «туман войны» (fog of war). Раньше достаточно было один раз открыть место на карте, чтобы постоянно наблюдать за ним.

В Warcraft II вы можете видеть только то, что видят ваши войска. Интерфейс «не догнал» Command & Conquer по удобству: количество единовременно выделяемых юнитов было по-прежнему ограничено, но теперь уже 9 единицами. Фиксированных групп игра также не поддерживала, зато был добавлен режим патрулирования территории. Из среды стандартных юнитов выделились герои, отличавшиеся повышенным здоровьем и полезными умениями, а также служившие связующим звеном между сценарием и геймплеем. Однако в остальном обе расы по-прежнему оставались почти одинаковыми.

Впрочем, сразу после выхода Warcraft II в Blizzard уже начинается работа над следующими проектами. Один из них впоследствии стал известен под названием Diablo, а второй должен был стать космической стратегией с тремя совершенно разными воюющими сторонами. Ранняя альфа-версия проекта StarCraft, собранная на базе движка Warcraft II, была показана общественности на выставке E3 в 1996 году. Общественность не очень впечатлилась игрой, обозвав её «орками в космосе» и «фиолетовым «Варкрафтом»». Разработчики поняли, что надо, как минимум, кардинально менять внешность проекта, и вновь взялись за работу.

А тем временем в том же 1996 году компания DreamForge Intertainment выпускает стратегию War Wind, в которой фигурируют не три даже, а четыре разных инопланетных расы. Нетривиален и конфликт, описываемый в игре: плодовитые труженики-яггры находятся в рабстве у народа та'рун; могучие воины-обблиноксы также служат та'рун, пытаясь сдерживать яггр, в рядах которых зреет бунт. Волшебники шама'ли независимы, однако им приходится защищать свои святилища от уничтожения, попутно пытаясь объединить народы планеты. Соответственно, в игровой кампании вы могли выбрать любую из этих четырёх рас и, в зависимости от выбора, стремиться к тем или иным целям. Среди других особенностей игры – возможность индивидуальной модификации персонажей (так называемые биоапгрейды). Так, можно было увеличить скрытность отрядов до полной невидимости... но враг, в свою очередь, мог вкрутить своим воинам продвинутое зрение, позволяющее распознать даже невидимок. Любимых прокачанных алиенов позволялось переносить из миссии в миссию. Игра

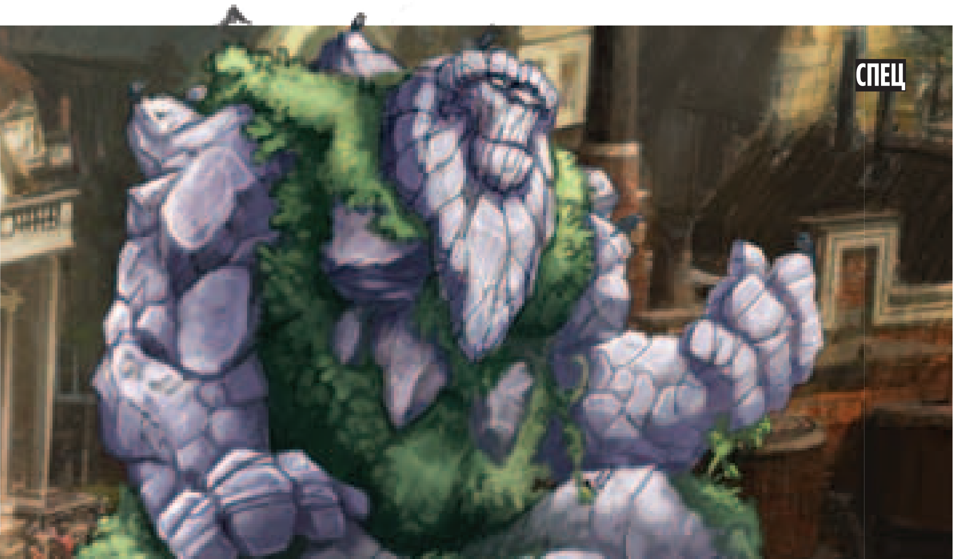

War Wind (1996, Windows)

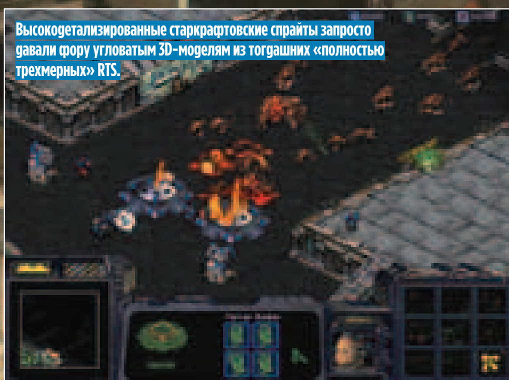




StarCraft и Battle.net

Немалой частью своей популярности StarCraft обязана сервису Battle.net, изначально запущенному Blizzard для поддержки онлайнового сообщества игроков в Diablo. С выходом StarCraft Battle.net предоставил игрокам возможность участвовать в рейтинговых турнирах-ladders, а также возможность фильтровать списки игр по разным критериям – например, по размеру или типу карты. Кроме того, именно в StarCraft была впервые использована такая мера борьбы с обманщиками и пользователями пиратской продукции, как идентификация пользователя по CD-ключу. У каждой легальной копии StarCraft был свой уникальный тринадцатизначный ключ, по которому ее владелец однозначно определялся на Battle.net. Ключи нечестных игроков без промедления блокировались.
Сейчас Battle.net является самым крупным сетевым ресурсом, посвященным играм. По данным Blizzard, в сентябре 2004 года сервис насчитывал около 12 миллионов активных пользователей.





Высокодетализированные старкрафтовские спрайты запросто давали фору угловатым 3D-моделям из тогдашних «полностью трехмерных» RTS.





также поддерживала задаваемые пользователем формации, правда, водить подчинённых строем могли только продвинутые воины – по 3 «рядовых» на каждого «офицера». Кроме того, у каждой расы был лидер, обладающий полезными способностями, разными для разных народов. Его смерть означала проигрыш. Наконец, присутствовал предшественник «глобального опыта» в Age of Empires III – «влияние», росшее при уничтожении вражеских юнитов и падавшее при смерти своих. Влияние расходовалось на применение спецспособностей и исследования.
Обозреватели тепло отзывались об игре, но особой популярности она не снискала, споткнувшись о тот же камень, что и альфа StarCraft – внешне War Wind всё-таки слишком походила на Warcraft II (да и название наводило на подобные мысли). С другой стороны, интерфейс игры был даже слишком оригинальным и не очень-то удобным – с каждым воином приходилось много возиться вручную. Некоторые миссии или имели не слишком чётко поставленные цели, или требовали выполнения фиксированной последовательности действий, которую можно было определить только методом проб и ошибок. Ещё одна загвоздка – отсутствие среди играбельных рас людей, с которыми игрокам можно было бы отождествить себя. Этот недочёт был исправлен в продолжении, War Wind 2 – Human Onslaught, вышедшем в 1997 году.

Вторая мировая

К сожалению, War Wind 2 во многом повторила ошибки предшественницы, да ещё и появилась в неудачное время – эпоху первых 3D-ускорителей. Усиление позиций игр, использующих полигональную графику, не могло не затронуть набирающий обороты жанр RTS. Беда была в том, что стратегии требовали больших графических ресурсов для отображения. Поднимался даже вопрос «а нужна ли стратегиям трёхмерность в принципе»? Однако, когда с конвейера сошла первая трёхмерная RTS Total Annihilation (1997, Windows), разработанная компанией CaveDog, – все вопросы о целесообразности отпали сами собой.
Total Annihilation (TA) повествовала о войнах двух роботизированных армий. Этот подход позволил смоделировать юниты и здания сравнительно небольшим количеством полигонов. Ландшафт же, хотя и был функционально объемным (в гору отряды идут медленнее, зато с горы лучше обзор и удобнее обстреливать врага), создавался из плоских фрагментов. Удобство управления войсками в TA было поднято до небывалых высот. Игрок сам мог настроить степень самостоятельности войск и задать не только очереди строительства, но и очереди приказов – в том числе и для ещё не созданных отрядов.
В TA было огромное количество типов юнитов – 150 только в первоначальном релизе (правда, однотипные войска с разных сторон, по большому счёту, повторяли друг друга). С выходом дополнений The Core Contingency и Battle Tactics число видов войск возросло до 230, всего же фанатским сообществом уже создано около 3000 (правда, одновременно в игре может быть не больше 511).
Заслуживает упоминания и ресурсная модель TA – источники металла и энергии, необходимых для производства войск, были бесконечными. Кроме того, металл можно было добывать и из обломков «убитых» роботов. Таким образом, игрок уже думал не «смогу ли я построить то-то?», а «сколько времени мне понадобится, чтобы это построить?».
В том же году Activision, издавшая TA, выпустила ещё одну отличную стратегию Dark Reign: The Future of War от студии Auran, оставшуюся в тени вышедшей раньше и столь же амбициозной TA. DR предложила игрокам примерно те же нововведения, что и TA: реалистичные зоны обзора, зависящие от рельефа местности, очереди строительства и настройку поведения юнитов – например, войскам можно было отдать приказы «вести разведку» или «искать и уничтожать противника», а также задавать уровень агрессивности. Помимо этого, как и TA, DR стала одной из первых стратегий, использующих rally point – точку сбора для юнитов после постройки. Это благотворно сказалось на управ-











Не так давно исполнительный директор Blizzard Пол Сэмс объявил о том, что Blizzard работает над тремя стратегиями, и особо подчеркнул, что анонс одной из них в 2007 году сможет обрадовать многих геймеров.

ляемости и скорости битв. Что также примечательно, Dark Reign использовала несколько непривычную подачу сюжета. Вам предлагалось не избрать изначально сторону, за которую воевать, а выбирать её перед каждой миссией. Наконец, Dark Reign могла похвастаться полностью открытой архитектурой, позволяющей любому пользователю с головой на плечах досконально переработать игру.

На следующий год у TA (а DR, увы, прошла незамеченной) появился конкурент, который снова перевернул устои RTS. Речь, конечно, о StarCraft (SC). В отличие от TA, SC предложила три совершенно непохожих одна на другую расы и сильный научно-фантастический сюжет, развивающийся на протяжении всех трёх кампаний (за каждый народ). Внешний облик игры был кардинально переработан – варкрафтовский вид сверху сменила изометрия, графика в стиле рисованной анимации уступила место более реалистичному 3D-рендерингу, в брифингах миссий и в самой игре мелькали анимированные «говорящие головы» персонажей, а межмиссионные ролики смотрелись на одном дыхании. Герои роликов участвовали и в миссиях (как в Warcraft II), однако теперь в игре появились и сюжетные сценки на движке. Никуда не делась и фирменная озвучка юнитов.

Но мультиплеерщики оценили StarCraft не за это. Три расы, представленные в игре, серьёзно отличались друг от друга, но при этом были непревзойдённо уравновешены. Насекомоподобная инопланетная раса Zerg (внешне чем-то напоминающая тиранидов из Warhammer 40.000) состояла из, в общем, более слабых, но дешевых войск и идеально подходила для rush-атак. Кроме того, зерги могли закапываться в землю и захватывать базы людей. Благородные Protoss, наоборот, были сильны (помимо здоровья, они обладали энергетическими щитами), но дороги в производстве. Люди-Terran находились где-то посередине, зато были единственной расой, у которой даже самый «младший» юнит обладал дистанционной атакой.

Различались и способы строительства. Зергам для возведения построек было необходимо сперва загадить почву специальной биомассой (creep). После этого рабочие зерги могли мутировать в здания. Ремонтировать свои гнёзда зерги не умели, однако их живые жилища сами понемногу восстанавливали здоровье. Людские постройки возводили машины-сборщики. Здания терран были способны перелетать с места на место. Наконец, зонды протоссов просто открывали порталы, через которые строения пересылались из родного мира расы, планеты Аюр.

В общем, отличий было множество, и, управляя новой расой, игрок чувствовал, как будто играет в совсем другую игру. Вышедшее в том же 1998 году дополнение Brood War продолжило сюжет игры, ещё немного подправило баланс и выдало всем расам по два новых юнита (дотошные пользователи, впрочем, обнаружили их следы ещё в файлах оригинальной StarCraft).

SC стала настолько успешной игрой, что была включена в список дисциплин чемпионата WCG. В одной лишь Корее было продано свыше 1 миллиона копий этой игры. Но спор «что круче», TA или SC, идёт до сих пор. Интересно, что не так давно исполнительный директор Blizzard Пол Сэмс (Paul Sams) объявил о том, что Blizzard работает над тремя стратегиями, и особо подчеркнул, что анонс одной из них в 2007 году сможет обрадовать многих геймеров. Говорил ли он о продолжении StarCraft или Warcraft – остаётся только гадать... и надеяться. Остановится ли на StarCraft развитие RTS? Разумеется, нет. Медленный, но верный переход стратегий в третье измерение изменил не только лицо жанра, но и позволил внедрить новые механизмы геймплея.

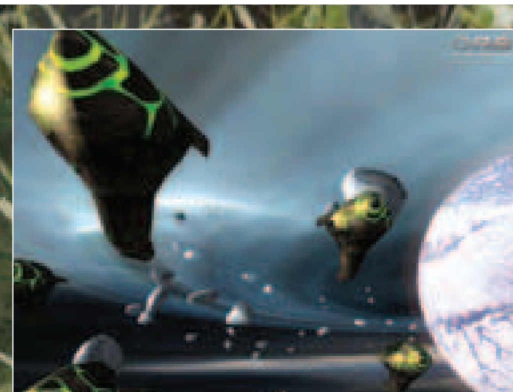
Рывок в космос и дорога домой

В 1999 году разработчики из Relic создали первую полностью трёхмерную RTS Homeworld. Рецепт был прост: если не хватает полигонов на изображение местности, действие игры надо перенести в космос. И ведь нельзя сказать, что игра была некрасивой. Стильный дизайн кораблей, игра на масштабах происходящего (гигантская планета, рядом с которой маневрирует большой авианосец, выпускающий рой маленьких истребителей), яркие выстрелы и пламя из корабельных дюз – графика была на уровне. Не подкачал и сюжет – эпическая история о космических скитальцах, ищущих свою родину.

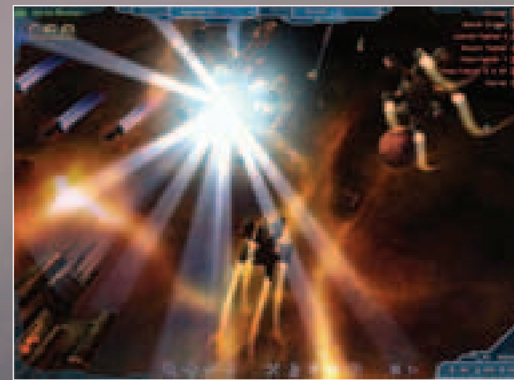
Взамен утраченной почвы появилась возможность управлять своими кораблями в третьем измерении – в частности, создавать трёхмерные











Баланс

Точнее всего будет определить игровой баланс как «соотношение сил сторон, при котором оба игрока, независимо от выбора расы, могут выиграть с равной вероятностью». Естественно, проще всего его добиться, сделав обе стороны конфликта примерно одинаковыми. Однако более интересны, разумеется, стратегии, где воюющие стороны принципиально отличаются друг от друга. В этом случае уравновешивание идет за счет цены – грубо говоря, если воин А сильнее воина В в два раза, то и ресурсов тратится на него вдвое больше. Но ведь выяснить, какой из двух юнитов сильнее, не всегда просто – в современных стратегиях существуют войска, способные, например, защищать или усиливать другие отряды, или делать их невидимыми. Как оценить их вклад? А еще есть внутреннее равновесие, цель которого – добиться, чтобы в армии не было «лишних» войск, становящихся ненужными после появления каких-то более крутых отрядов. В общем, добиться идеального баланса непросто. Обычно для его достижения используют математические методы в сочетании с интенсивным тестированием.



формации. Интересным, но спорным решением было использование одних и тех же юнитов на протяжении кампании. Крейсеры, авианосцы, корабль-база – всё это кочевало из миссии в миссию, поэтому уничтожение всего флота на предыдущем уровне делало следующий гораздо более сложным. Однако геймеры, заинтригованные сюжетом, были готовы идти на очередной штурм даже с горсткой утлых корабликов – лишь бы узнать, что случилось дальше.

Успех Homeworld стремились повторить многие. Из похожих проектов можно вспомнить Conquest: Frontier Wars (2001), O.R.B.: Off-World Resource Base (2002). Но создать такой же простой, зрелищный и в то же время интересный коктейль не смог никто, кроме самой Relic, выпустившей Homeworld 2 в 2003 году.

Сделать Homeworld в полном 3D удалось только благодаря её внеземному происхождению – не нужно было отрисовывать реалистичный ландшафт, деревья, декорации. Но возможно ли было сделать такое в антураже классической, «земной» стратегии?

Такой игрой стала Warzone 2100 (1999, Windows, PlayStation), первая RTS с полигональным ландшафтом и полигональными же юнитами. Эта стратегия запомнилась также тем, что новые юниты было необходимо конструировать самому из разнообразных деталей.

Интересно, что, как и Homeworld, WZ переносила и базу и юнитов (которые постепенно накапливают опыт) из одной миссии в другую. Кроме того, WZ объединяла практически все достижения как TA, так и DR, в том, что касалось искусственного интеллекта, степени микроконтроля и баланса.

Хочется также упомянуть о серии стратегий Earth от TopWare Interactive. Earth 2150 (2000), вторая часть серии, пожалуй, первой дала игроку возможность целенаправленного терраморфинга. В ней можно было рыть подземные тоннели прямо к базам врага. Кроме того, в игре были реализованы погодные эффекты, а также смена дня и ночи. Кстати, ночью на технике и зданиях можно было включить освещение.

Стратегическая мешанина

В то же время Blizzard не остановилась на достигнутом и решила еще теснее связать RPG (в плане развития персонажей) с RTS. Warcraft III: Reign of Chaos (2002) временами совсем не хочется воспринимать как стратегию. В предыдущих сериях Warcraft и StarCraft были миссии, где предлагалось победить врага (или достичь иной цели) ограниченными силами, не имея возможности строить здания и производить новые войска. Warcraft III сложила эти возможности с сильными сторонами Diablo. И в итоге перед нами снова мощный сюжет, огромный мир и яркие персонажи, вокруг которых вращается действие. Теперь на поле боя постоянно присутствовали герои, которые, как и остальные юниты, набирали опыт, получая новые уровни, а с ними – новые способности и заклинания. В некоторых миссиях героям приходилось действовать в одиночку. Конечно, глубина RPG в RTS была не слишком велика, однако Warcraft III всё же смогла перерасти концепцию «строй, собирай и уничтожай». В дальнейшем доля элементов RPG в стратегиях только росла. Возможно, за этим будущее.

Да, после выхода Dune II не произошло какого-то стратегического взрыва или бума. Однако, по мере того как RTS вбирали в себя частицы других жанров, старые походовые сериалы начинали понемногу «вилять» в реальное время. Например, в 2000 году вышел проект Warlords: Battlecry, RTS-ответвление походового сериала Warlords, за которым последовали несколько продолжений; ещё раньше, в 1997 году, появилась возможность вести сражения в реальном времени в X-COM: Apocalypse, третьей части известного тактического сериала. Отказались от кнопки «конец хода» в небоевом режиме и разработчики серии Jagged Alliance. А как RTS повлияли на остальные жанры? В 1998 году было довольно странно видеть в Baldur's Gate, ролевой игре, сделанной по толстому своду правил D&D, битвы в реальном времени. Теперь же многие RPG используют схожую систему боя.

Во второй части статьи мы рассмотрим RTS, отклонившиеся от «генеральной линии». Мы расскажем об играх с непрямым управлением и конструируемыми юнитами, вспомним тактические RTS без добычи ресурсов и с нестандартными ресурсами, стратегии с глобальным режимом, action- и RPG-гибриды, а также попытаемся заглянуть в будущее жанра. СИ



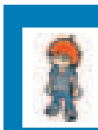








SNK: ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



Хмурым утром 30 октября 2001 года на сайте Gameland Online появилась новость о банкротстве SNK. Тогдашний наш автор, Ксения Королева, написала: «Закрытие SNK – конец целой эпохи». Преувеличение? Вовсе нет – это событие, сравнимое с уходом Sega из бизнеса по производству приставок и коллапсом Interplay. Чуть позже, в 108 номере «Страны Игр», я при поддержке Валерия Корнеева и Александра Щербакова подготовил материал «Жизнь, смерть и воскрешение SNK». История о потере компанией самостоятельности, банкротстве и дележе наследства вышла очень занимательной. Увы, не все детали подковерной возни были тогда известны, и будущее King of Fighters и Metal Slug казалось туманным. Сейчас – другое дело. Пять с лишним лет назад я мог только гадать: «Немалое количество компаний, непонятно каким боком относящихся к SNK, выпрыгивает из ниоткуда с завидным постоянством. Честно говоря, что конкретно было куплено, кем, когда, почему, и кто будет делать какие игры – так до конца и не понятно». С подозрением я тогда отнесся и к появившейся из ниоткуда компании Playmore. Но, прежде чем объяснить, что же произошло с SNK, сначала необходимо ознакомить вас с предысторией. В 1978 году SNK основал некто Эйкити Кавасаки, и поначалу он хотел работать над железом и софтом для крупных корпораций. Однако бум аркадных автоматов сильно его впечатлил, и бизнесмен решил найти для своей компании место на этом празднике жизни. Так родилась SNK, которую мы знаем. Геймерам, да и игровым журналистам, имя Эйкити Кавасаки не очень знакомо – он не появляется на выставках и не раздает налево и направо интервью западной прессе. Вряд ли ему нечего сказать людям, просто английский язык, как и большинство японцев, он знает плохо. А еще Кавасаки очень стесняется фотографироваться. О видеосъемках и вовсе речи быть не может. Меж тем Кавасаки – не только бизнесмен с тонким чутьём. В большинстве хитов от SNK начала 90-х годов (например, Fatal Fury, Samurai Shodown, Robo Army) Кавасаки значится как продюсер. Это не формальная должность: руководитель компании не просто платил зарплату программистам с дизайнерами и требовал сделать все круто. Кавасаки в юности был боксером и знает толк в восточных единоборствах. Если продюсеру не нравилось, как бойцы Fatal Fury наносят удары, он закатывал рукава пиджака и лично показывал, как все выглядит на самом деле. Наверное, поэтому подчиненные до сих пор немного побаиваются своего босса. Компания росла и выходила на все новые и новые рынки, а Кавасаки все меньше занимался играми и больше – бизнесом. Печально, но именно это стремление к экспансии и подорвало положение SNK. Нет бы делать спокойно двухмерные хиты для

Скачать игру от SNK?

SNK уже подтвердила готовность обильно выкладывать хиты для NeoGeo на сервисе PlayStation Store, но пока неясно, появятся ли они у Xbox Live Arcade. Дело в том, что Microsoft ввела в свое время ограничение на размер игр в 50 Мбайт, а многие игры от SNK – больше. Придумано оно не просто так. В Microsoft рассчитывали, что геймерам захочется скопировать скачанную игру на карту памяти (64 Мбайт) и отнести другу. Кроме того, 50 Мбайт можно скачать довольно быстро. А если предел не установлен – разработчикам нет резона экономить на объеме. Однако в январе 2007 года на Xbox Live Arcade появилась первая игра, превышающая ограничение – Castlevania: Symphony of the Night. Представители Microsoft уверяют, что это исключение из правил, но ведь могут же они его сделать и для хитов для NeoGeo? Пока же SNK официально заявила только одну игру для Live Arcade – Fatal Fury Special.


The King of Fighters '94 Re-Bout


King of Fighters: Maximum Impact 2


King of Fighters: Maximum Impact 2



King of Fighters EX2: Howling Blood



Жизнь и смерть NeoGeo

Поколения приставок сменяли друг друга, трехмерная графика стала индустриальным стандартом, но SNK и ее поклонники этого не замечали. Время для них остановилось. Официально NeoGeo поддерживалась 14 лет - последней игрой от SNK стала Samurai Spirits Zero Special, вышедшая в октябре 2004. Винить в смерти NeoGeo (да и в большинстве проблем SNK) нужно пиратов - теряется смысл выпускать супердорогие игры, когда они легко доступны за куда меньшие деньги. Уточняю, что геймеры здесь ни при чем. Конечно, многие скачивали игры для NeoGeo из Интернета, но по карману от SNK это не сильно било. Все равно находились фанаты, исправно выкладывавшие по паре сотен долларов за игру. Беда в недобросовестных операторах аркадных залов, которые использовали левые картриджи в автоматах! Это прямой урон основному бизнесу SNK! Впрочем, сторонние разработчики все еще выпускают проекты для NeoGeo. Например, в 2006 году вышла полулюбительская игра Last Hope. Кроме того, очень многие японские аркадные залы и поныне вполне легально оборудованы старыми автоматами на базе NeoGeo, а рядом с ними всегда толпится народ – куда больше, чем у многих современных трехмерных игр.

Долой 2D-игры!

С SVC Chaos: SNK vs. Capcom произошла любопытная история. Игра создавалась в рамках соглашения между SNK и Capcom, по которому оба издательства имеют право создавать файтинги-компиляции, где собраны известные персонажи от обеих фирм. Только в играх от Capcom они дерутся по правилам Capcom, а в играх от SNK – по правилам SNK.

SVC Chaos: SNK vs. Capcom не очень хорошо приняли геймеры, но не это главное. В Японии и Европе ее издали на PlayStation 2 и Xbox, а вот в США – только на Xbox. Дело в том, что американское отделение Sony, оказывается, с некоторых пор запрещает выпускать на PlayStation 2 полностью спрайтовые игры – если это только не сборники ретро-хитов. Microsoft не столь разборчива, и на Xbox файтинг все же вышел. Справедливости ради стоит заметить, что Capcom удалось уговорить Sony дать зеленый свет Capcom Fighting Evolution, но Capcom – это Street Fighter. А ряды фанатов SNK сильно поредели за прошедшие годы. Синия Морисита так объяснил дело: «Да, переговоры с SCEA по поводу наших игр часто идут непросто. У них есть свои правила, и мы вынуждены их придерживаться. Нельзя будет выпускать отдельные 2D-игры – объединим их в сборники. У нас просто нет другого выбора».

аркадной и домашней версий NeoGeo да готовить потихоньку железо NeoGeo 2. Вместо этого компания ударилась в эксперименты с CD-приводом для консоли NeoGeo AES, а затем и вступила в соперничество с Nintendo, выпустив портативную игровую систему Neo Geo Pocket (позже – Neo Geo Pocket Color). Увы, за обоими аппаратами не стояло никакой Идеи с большой буквы, а ресурсов играть против грандов индустрии на их поле у SNK не нашлось.

Тут на сцену выходит Aruze – производитель игорных автоматов патинко. В 2000 году эта компания купила SNK, а затем принялась штамповать патинко с персонажами King of Fighters, даже не думая вкладывать деньги в новое приобретение. Боссов Aruze, как выяснилось, интересовали только права на популярных героев. Разработчики начали разбегаться, производство немногих готовящихся к выходу игр пришлось заказывать сторонним компаниям, но что же делал Эйкити Кавасаки? Во-первых, основатель компании открыл независимую студию Brezzasoft, костяком которой стала команда разработчиков King of Fighters. Во-вторых, 1 августа 2001 года Кавасаки же зарегистрировал компанию Playmore. Зачем? В октябре того же года суд удовлетворил поданное SNK прошение о банкротстве. Интеллектуальная собственность компании (права делать игры сериалов King of Fighters, Metal Slug и так далее) была выставлена на продажу. Playmore приняла участие в аукционе и всю ее выкупила. Затем Эйкити Кавасаки принялся собирать камни. Присоединил к Playmore студию Brezzasoft и оператора аркадных залов Sun

Золотая середина

Интересно, что игры от SNK, завоевавшие любовь геймеров во всем мире, японская пресса встречает довольно сдержанно. Престижное издание Famitsu почти не удостаивает их высших баллов. К примеру, за последние годы планка не поднималась выше 29/40. Именно столько получили King of Fighters 99 Evolution (DC), Metal Slug 6 (PS2) и King of Fighters Maximum Impact 2 (PS2).








The King of Fighters NeoWave



NeoGeo AES

Вторая гениальная идея – домашняя игровая система класса hi-end. В начале девяностых все геймеры знали, что самые красивые игры выходят на аркадных автоматах. Домашним консолям доставались сильно урезанные «порты». Персональные компьютеры и вовсе лихорадочно курили в сторонке. А SNK в 1990 году выпустила приставку, ничем не отличающуюся от аркадного автомата – NeoGeo Advanced Entertainment System. Поначалу продавать ее в магазинах было страшно – думалось, что геймеров отпугнет ценник в 600 долларов и картриджи за 200 с лишним. SNK предлагала брать ее напрокат. Но вскоре выяснилось, что заядлые геймеры готовы платить любые деньги, если понимают, за что. NeoGeo AES отличалась от Mega Drive и SNES примерно так же, как они – от NES и Master System. Что там говорить – при работе с 2D-графикой NeoGeo обгоняла даже PlayStation, Saturn и NIntendo 64! Только с появлением Dreamcast приставка от SNK отошла в тень.

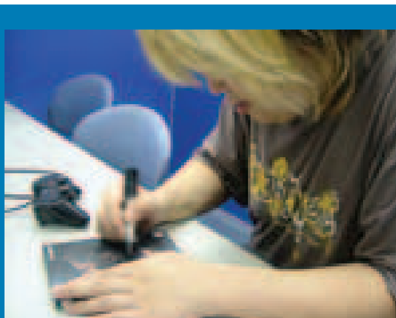
«Принцы из Саудовской Аравии вечно просили секретные коды к играм, а я с серьезным видом отмалчивался».

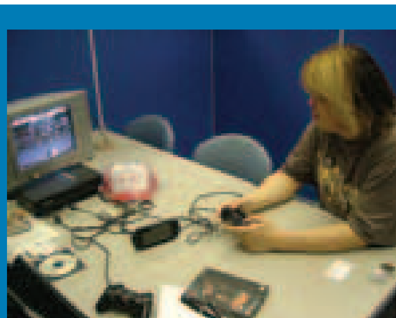



Metal Slug 3

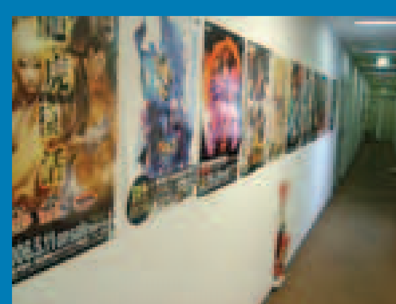

Metal Slug 3

Entertainment (куда тоже перекочевала часть сотрудников SNK), собрал всех звезд-разработчиков (включая знаменитого художника Фалькуна), заново открыл офисы в Южной Корее, США и Гонконге, а под конец переименовал Playmore в SNK Playmore и перевез компанию в старый офис SNK. Часть программистов и дизайнеров отказалась возвращаться из пригревшей их Capcom, но большинство удалось вернуть. В октябре 2002 года Кавасаки даже подал иск против Aruze, обвиняя компанию в нелегальном использовании интеллектуальной собственности SNK и запросил 6.2 млрд. йен. И что вы думаете? Спустя полтора года суд присудил SNK 5.64 млрд йен – что-то около 50 млн. долларов! Почти все игры от SNK без промедления издаются на Западе. В Европе их распространяет компания Ignition, в России – ее партнер «1С». Успех? Увы, SNK сильно усохла за годы смуты. Теперь это рядовой, достаточно мелкий разработчик и издатель аркадных и консольных игр. Например, компания более не производит собственное железо. Пока Brezzasoft сохраняла самостоятельность, она выпустила чипсет Crystal System и несколько игр для него – Evolution Soccer, The Crystal Of Kings и Top Blade V. Но затем Кавасаки решил, что ему проще работать с дешевой системой Atomiswave от Sammy, а позже перешел на Type X2 от Taito. Отметим, что Sega, по сути, поступила так же, отказавшись продолжать линейку Naomi. Компания сумела сохранить наследство, но не способна его приумножить. Почти все современные игры от SNK – продолжения хитов прошлых лет, римейки и переиздания. Главный и единственный новый сериал – трехмерный файтинг KOF: Maximum Impact. На вопрос о том, собирается ли SNK переводить в 3D остальные культовые аркады, Синия Морисита (старший менеджер по зарубежным или, вернее, «заморским» продажам), с которым мы встретились на Tokyo Game Show, ответил: «Да, но таких игр будет немного. Однадве в год». Попытавшись сделать хорошую мину при плохой игре,










Metal Slug 5


Metal Slug 5

NeoGeo MVS

В 1988 году в SNK родилась гениальная идея – выпустить аркадный автомат на сменных картриджах. Обычная схема такова: одна машина – одна встроенная игра. Если владелец аркадного зала хотел заменить игру, ему нужно было куда-то девать одну гигантскую махину и ставить на ее место другую. Как минимум – менять автомату всю начинку. Neo-Geo MVS от SNK работала иначе. «Гигантская махина» требуется одна, а менять достаточно только картриджи. Стоили они, конечно, дорого – около $500 – но куда дешевле, чем новый автомат. В 1989 году система поступила в продажу.




Metal Slug X


Metal Slug X

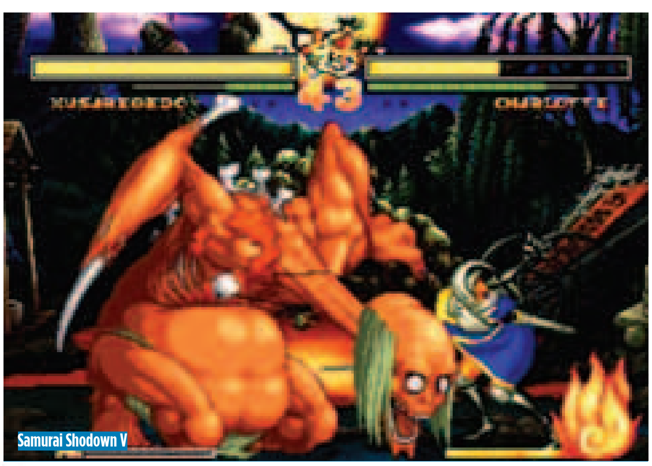


Когда-то SNK занимала три здания, в компании работала тысяча человек. Ближайшая станция метро была увешана плакатами с Май Сирануй и Терри Богардом из King of Fighters.

он добавил: «Наши фанаты предпочитают 2D». Увы, эти «одна-две игры в год» – все, на что способна нынешняя SNK. И мало кто назовет их яркими или коммерчески успешными. Фалькун, человек-пароход, лично продюсировал King of Fighters: Maximum Impact 2 и придумал продавать его в США под названием King of Fighters 2006 – не помогло. Но новый King of Fighters – хотя бы нормальная игра, по сравнению с трехмерным Metal Slug, ужасной низкобюджетной поделкой, которая очень тихо вышла в Японии прошлым летом. Йосихито Кояма, еще один менеджер современной SNK, часто вспоминает старые добрые времена. Тогда SNK занимала три здания, в компании работала тысяча человек. Ближайшая станция метро была увешана плакатами с изображениями Май Сирануй и Терри Богарда из King of Fighters. Сейчас у компании остался лишь центральный офис, а число работников сократилось вчетверо. Когда-то Йосихито Кояма редко бывал в Японии – путешествовал по всему миру, продавая автоматы от SNK новым русским и нефтяным шейхам. Он шутит: «Принцы из Саудовской Аравии вечно просили секретные коды к играм, а я с серьезным видом отмалчивался».

В начале и середине 90-х SNK выпускала по 20-30 новых аркадных игр за год, изредка пробавляясь переделками своих хитов для чужих домашних платформ. И каких! Разработчики постоянно сочиняли что-то новое – Fatal Fury (1991), Art of Fighting (1992), Samurai Shodown (1993), King of Fighters (1994), Pulstar (1995), Metal Slug (1996), The Last Blade (1997) – и продолжали старые сериалы. Однако, начиная с 1996 года, все больше места в списке релизов стали занимать переносы хитов от SNK на Saturn и (в меньшей степени) PlayStation. В 1999 все силы компании были брошены на поддержку Neo Geo Pocket Color, а аркадных игр вышло всего десяток. Начиная с 2000, у SNK с трудом хватает сил даже на поддержку сериала King of Fighters, который по задумке обязан обновляться ежегодно – как спортивные симуляторы. Остальные игры выходят от случая к случаю. В 2003 году с большим трудом удалось доделать файтинг SVC Chaos: SNK vs. Capcom (к этому времени Capcom давным-давно завоевала сердца фанатов двумя частями Capcom vs. SNK), и с тех пор компания не создала ни одной по-настоящему новой игры.

У нынешней SNK есть два источника доходов: выпуск продолжений старых аркадных хитов – в первую очередь Metal Slug и King of Fighters – и перенос их куда только можно: мобильные телефоны, PS2 и Xbox, GBA и PSP, Nintendo Wii, сервисы Xbox Live Arcade и PlayStation Store. Конечно, Эйкити Кавасаки не растратит бездарно наследие драгоценной SNK, и его усилиями хиты прошлых лет еще долго будут радовать геймеров. Но разве не напоминает он дракона, сторожащего груду золота? Быть может, Май Сирануй и Терри Богарду нужен новый дом? СИ


Samurai Shodown V


SVC Chaos: SNK vs Capcom

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ ЗА ГОД:

Наш журнал совместно с крупнейшим индустриальным российским сайтом – The Daily Telefrag (www.dtf.ru) предлагает вашему вниманию обзор главных событий ушедшего года, а также мнение первых лиц отечественного игропрома и их ожидания – и обещания – на 2007 год.



Вот и наступил момент для подведения итогов ушедшего года. По уже сложившейся традиции, мы внимательно смотрим на самые важные события игровой индустрии, которыми был отмечен очередной оборот нашей планеты вокруг Солнца. Выбирать нам есть из чего – словно сердце российской игровой отрасли, за последние три сотни с хвостиком дней DTF «прокачал» через себя более 2600 новостей, общий объем которых превышает две тысячи машинописных страниц (это, если честно, ровно в два раза больше, чем какие-нибудь «Желтые страницы»).

Ежедневно мы выходили в интернет-эфир, снабжая читателей самой актуальной информацией из мира игровых разработок. Мы постарались выбрать из пестрой новостной картины 2006 года самые интересные и яркие моменты. Картина эта традиционно состоит из происшествий полярного характера – как со знаком «плюс», так и со знаком «минус». Поэтому, соблюдая вселенскую гармонию, мы сделали подборку из главных событий и главных разочарований года.

N.B. Нумерация событий не отражает их сравнительной значимости. Некоторые из них – вселенского масштаба, другие всего лишь внутрироссийские, а их соседство не должно никого смущать, поскольку для нас здесь своя рубаха, без сомнений, ближе. Ну и, наконец, тот факт, что значительных положительных событий у нас навскидку получилось больше, чем глобальных разочарований, лишний раз свидетельствует, что год был хороший. Итак.

ФАКТЫ И ЛИЦА

СОБЫТИЯ ГОДА

1. ПРИШЕСТВИЕ NEXT-GEN

На 2006 год пришлось редчайшее в мире игр событие – пришествие нового поколения систем. Все три ведущие игрокомпании мира – Sony, Microsoft и Nintendo – представили новые версии своих консолей и вступили в конкурентную борьбу. Конечно, формально Microsoft запустила свою приставку нового поколения еще в прошлом ноябре, но годом фактического пришествия мы все же склонны считать 2006-й, когда на рынках планеты появились PlayStation 3 и Wii.

Индустрия словно начинает жизнь с чистого листа – драматические события вокруг запуска новых платформ окончательно перепутали карты аналитиков, и теперь мало кто берется предсказывать, как сложится судьба каждого устройства из поколения next. Но одно мы знаем точно – новый год наверняка войдет в новейшую историю как самый интересный с точки зрения конкуренции на приставочном игровом рынке.

Что особенно приятно, не остается в стороне и Россия. «Майкрософт Рус» вот-вот официально запустит Xbox 360; «Новый Диск» в качестве полномочного представителя Nintendo уже распределил первую локальную поставку Wii (не такую большую, как хотелось бы дистрибьюторам, но все же); готовится снизойти до российского рынка и PlayStation 3 (которой, и мы конечно отдаем себе в этом отчет, сначала необходимо справиться с диким дефицитом на более важных территориях). Плюс, местные представители платформодержателей в один голос выражают принципиальную заинтересованность в местных же разработчиках.



2. ПРОВЕДЕНИЕ ПЕРВОЙ РОССИЙСКОЙ ИГРОВОЙ ВЫСТАВКИ «ИГРОМИР»

До самого последнего времени в России не было специализированных игровых выставок, направленных на потенциальных потребителей. Да, у нас была выставочная часть КРИ, на которую правдами и неправдами старались прорваться простые геймеры. Но теперь делать этого им не придется – первая выставка «ИгроМир», проведенная в начале ноября 2006 года, стала именно тем, что от нее ждали – ярким шумным фестивалем для всех любителей электронных развлечений. Публика приняла «ИгроМир» на ура – километровые очереди на входе и двадцать пять тысяч посетителей свидетельствуют о том, что аудитория не только созрела для подобного мероприятия, но и о том, что выставка обязательно будет проводиться в будущем. Об этом же говорит и уровень стендов, в которые участники не побоялись вкладывать весьма значительные по российским меркам средства.

Все это означает, что в России появилось статусное игровое мероприятие, которое ставит нашу индустрию (и страну заодно) в один ряд с индустриями стран Запада. А это стоит того, чтобы записать ИгроМир-2006 в одно из главных событий года.



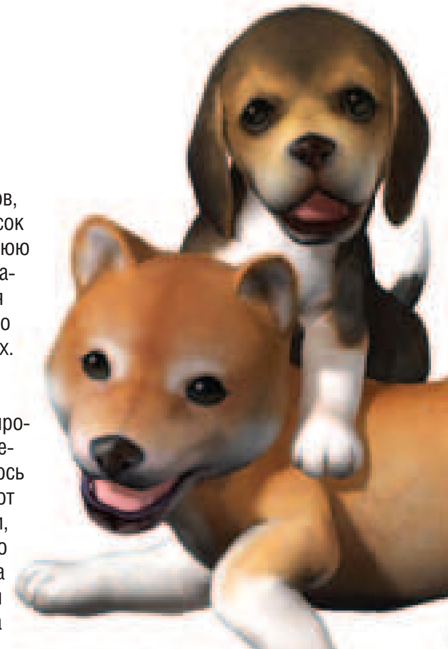




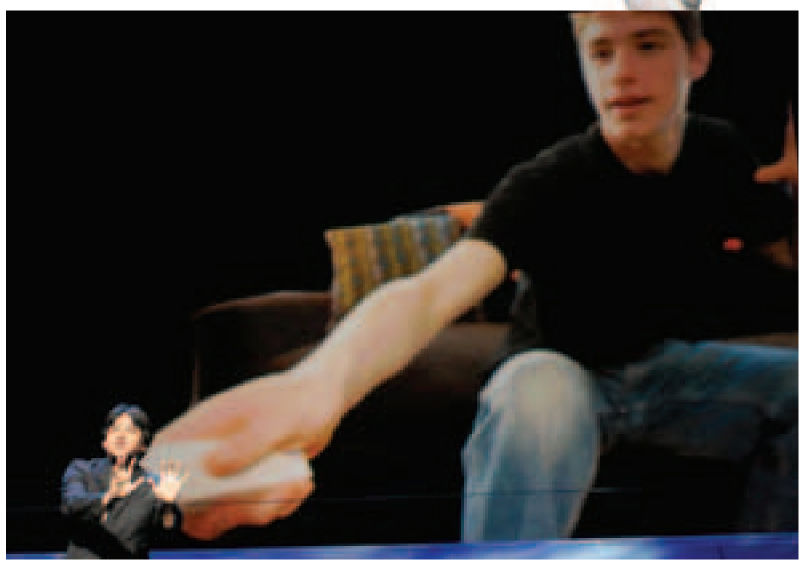
3. РЕЛИЗ HEROES OF MIGHT AND MAGIC V ОТ КОМПАНИИ «НИВАЛ»

Когда до нас дошли первые слухи о том, что новую версию легендарной игры Heroes of Might and Magic будут делать в России, мы не очень-то поверили. Но когда узнали, что ее будет делать Nival Interactive, успокоились – серия в надежных руках. Взявшись за этот грандиозный проект, наши разработчики с честью довели его до конца, сохранив лицо знаменитого франчайза. Теперь в списке игр, сделанных на территории бывшего СССР и получивших признание в западном игровом мире, появилось новое название – HOMMV. Как ни крутите, для национального геймдева это Событие.

4. ОШЕЛОМЛЯЮЩИЕ УСПЕХИ NINTENDO



Nintendo, упорно идущая по своему «самурайскому» пути, столь непохожему на политику других индустриальных лидеров, может смело записывать 2006 год в список самых успешных за всю свою многолетнюю историю. Кто бы мог подумать, что компания, будущее которой в последнее время казалось туманным, сумеет столь мощно выступить, причем сразу на двух фронтах. Сначала это была оригинальная консоль DS, воплотившая в себе новое видение президента Сатору Иваты и в 2006 году прошедшая редизайн. А затем с помощью невероятной пиар-кампании Nintendo удалось превратить консоль Wii, отличающуюся от конкурентов оригинальным управлением, в самую желанную покупку праздничного сезона. При этом «большая N» сумела на удивление удачно провести планетарный старт новой платформы и снова стоит на переднем крае игрового фронта.



Дмитрий Бурковский
Компания «Новый Диск», директор игрового направления
Чем запомнился этот год? Взросление российской индустрии («Герои-5», экспансия в онлайн, начало активной разработки под консоли, появление серьезных инвесторов) – это внутри. Ну и снаружи – окончательное превращение next-gen в current-gen, неожиданные даже для такого оптимиста, как я, успехи Nintendo DS на рынке hand-held консолей, демонстрация на E3 и последующее появление в продаже Wii, которая совершенно непредсказуемо стала «взрывать мозг» даже тем, кто предельно далек от видеоигр.

Александр Михайлов
Компания «Бука», генеральный директор
Темп роста рынка существенно больше чем в 2005-м. Приятная неожиданность: вслед за играми по российским кинолицензиям «игра российской разработки» стала скорее антифичей для рынка. Это логично после пары разочарований и все равно плохо и обидно. Надо исправлять. Релиз всех консолей нового поколения. Весьма неожиданно и интересно.
В России – массовое перестроение в сторону MMO, перестроение не рынка, а игровой индустрии. Ой, какие ждут разочарования...

Александр Лысковский
Компания Alawar Entertainment, генеральный директор
Год запомнился резким увеличением активности российского геймдева как осознающей себя индустрии. Выставки, конференции, ассоциации, аналитические статьи и инвестиции множатся и плодятся. Запомнилось несколько постмортемов и статей («Бой с Тенью», Lada Racing Club, серия «Неформальный разговор» Сергея Климова), десятки разговоров на кухнях и в кулуарах, в общем-то, на ту же тему – кто мы, чем мы занимаемся и для кого.
Если именно по тематике компании Alawar, то в этом году состоялась первая специализированная неанглоязычная (а именно, русскоязычная!) конференция, посвященная исключительно казуальным играм – Casuality Europe: East. Я считаю, что во многом благодаря этому casual-игры перестали быть на третьих ролях. Долгое время практически любой разговор мне приходилось начинать с пояснения, что это за такой игровой формат, в чем особенность бизнеса и какие правила игры на рынке casual games. Теперь уже многие «в теме». Это упрощает жизнь и позволяет сконцентрироваться на более важных вещах.
В целом, год запомнился необычной активизацией на двух рынках – casual и online, как в мировом, так и в российском сегменте.

Дмитрий Архипов
Компания «Акелла», вице-президент по разработкам
В первую очередь, хочется отблагодарить команду DTF за организацию, пожалуй, двух самых лучших мероприятий 2006 года: ИгроМир и КРИ 2006.
ИгроМир – первый и потому отрадный прецедент для России. Наконец-то, у нас появилась собственная выставка, посвященная конечному потребителю. Хочется, чтобы от года к году уровень организации этого мероприятия только поднимался. Мне даже страшно представить, но ужасно интересно увидеть, как пройдет следующая выставка и какие там будут идеи по стендам.
Как всегда, много хороших впечатлений оставила церемония вручения наград от GameLand. Очень радует, что люди, далекие от нашей индустрии, все сильнее интересуются и сотрудничают. На них-то и надеюсь в новом 2007 году: будет больше заинтересованных и инициативных людей, значит, и события, достойные внимания, происходить станут. А так ведь складываются те самые положительные тенденции!

Сергей Григорович
Компания GSC Game World, директор
Консольные войны и противостояния продолжаются. Поворот фортуны пятой точкой к Sony и лицом к Microsoft. Большой ажиотаж вокруг детища Nintendo под забавным названием Wii (хорошо, кстати, подгадали под грядущий год свиньи). Отечественный рынок становится цивилизованней, но при этом ощутимо жестче с приходом больших западных компаний.

Юрий Мирошников
Фирма «1С», руководитель направления игровых продуктов
В первую очередь, взрывом интереса к онлайн-играм. Во вторую – к казуальным.

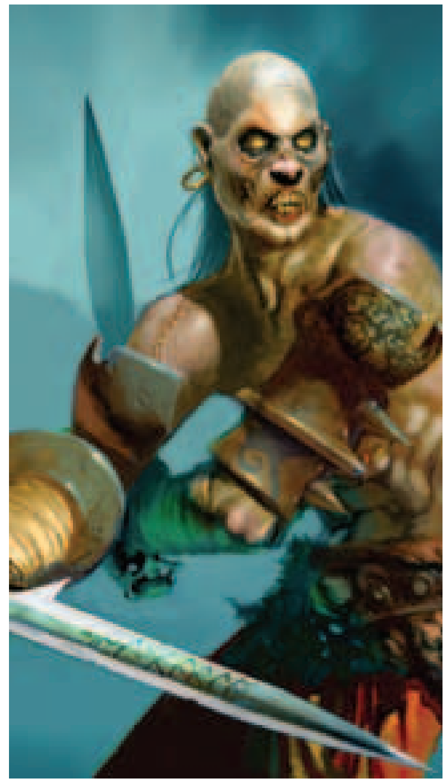
Антон Юдинцев
Компания Gaijin Entertainment, генеральный директор
В первую очередь, общим «взрослением» индустрии – инвестиции, фонды, выставки,

5. БУМ «ОНЛАЙНА»

В западных странах и в Азии игровой «онлайн» уже несколько лет переживает период настоящего расцвета. Постепенно в этот сектор игровой индустрии начали приходить и отечественные компании – наверное, 2006 год стал рекордным по количеству анонсов всевозможных онлайновых игр российского производства. Многообразие форм и расцветок способно испугать неискушенного зрителя – анонсируются и обычные MMO, и браузерные, и для мобильных платформ. Дело остается за малым – нужно снабдить каждого игрока широкополосным соединением с Интернетом.
На консольном фронте в плане онлайна тоже произошли большие изменения – собственные сервисы для платформ нового поколения запустили Sony и Nintendo, тем самым вторгнувшись в вотчину Microsoft с ее Xbox Live.







6. БУМ КАЗУАЛЬНЫХ ИГР

Под непонятным постороннему уху словом «казуал» скрывается многомиллионный рынок, многие тысячи игроков, которые не готовы тратить на игры большую часть своего времени. Зато они готовы тратить свои кровные на быстротечные электрические развлечения, не требующие усиленной стимуляции спинного мозга. Популярность казуальных игр столь высока, что ей выделили отдельную «панель» на КРИ-2006, а в конце года на Украине прошла конференция Casuality, посвященная исключительно этой отрасли игрового хозяйства.

7. СЛИЯНИЕ AMD И ATI

Крупнейшее событие в области игрового «железа» произошло в июле этого года, когда производитель компьютерных процессоров AMD приобрел канадскую компанию ATI, специализирующуюся на создании графических чипов. Сумма сделки составила более 5.4 млрд., но чисто внешне для игроков вряд ли что-то изменится: бренд ATI и известнейших видеокарт Radeon будет сохранен. А еще новый альянс может в скором времени предложить интересную новинку: гибрид из графического и обычного процессора для компьютеров.

Чем запомнился вам год 2006-ой? (индустриальные события, люди, тенденции)?

конференции, чОрный ПиАр круглый год. Во вторую, «online и casual, много» – как гласит голосование на сайте dtf.ru.

Андрей «КранК» Кузьмин
Компания KranX Productions, директор

Хороший год. Из событий, конечно же, очередная силиконовая «BrainAge» GDC, тусовочная «Сон Разума» КРИ, последняя в истории «Накрой поляну» E3 и первые в той же истории «b2b forever» GDC Russia, модельный «ВДИХ» ИгроМир и леонардовый «доменный» Casuality. А в промежутках еще много всего, в основном как раз встречи с интересными индустриальными людьми в Иерусалиме, NY, LA, Москве, Питере, Киеве. Год очень плотный получился по коммуникациям. А еще волнующий семинар «1С» в июне, последующие летние встречи в Светлогорске, образование «масонского» клуба и баня в Переславле. В плане тенденций особенно урожайной получилась осень, случился ряд далекоидущих трендовых знакомств и подготовительных решений. Сами тенденции, по-моему, уже настолько у всех на слуху, что называть их – моветон. Мы, кстати, не удержались и даже разослали шуточную новогоднюю открытку, где вводим новый термин: «ЧМО – Чрезвычайно Массивный Онлайн». Бабло – в ЧМО.

Сергей Орловский
Компании Nival Interactive и Nival Online, президент

Для российского рынка год запомнился активным интересом к российской игровой индустрии со стороны венчурных фондов, открывших путь к крупным инвестициям для некоторых компаний на рынке. Плюс к этому – большой интерес к онлайновым сервисам, как со стороны, собственно, разработчиков, так и со стороны инвесторов. На стыке этого появился наш Nival Online, который успешно сейчас набирает обороты.
Впечатлила первая российская игровая выставка «ИгроМир» – как по составу участников, так и по количеству посетителей. Считаю, что дело полезное – нужно продолжать.
Из мировых событий самое знаковое – выход всех приставок нового поколения. Это то самое, что будет двигать индустрию вперед много лет. Вкупе с онлайном, конечно.

Алексей Бадаев
«Майкрософт Рус», директор департамента по продвижению программно-аппаратных развлекательных платформ

Объявленные намерения о выходе next-gen приставок на рынок России, больше внимания к игровому сегменту со стороны «неигровых» медиа.

Игорь Мацанюк
Компания «Территория ИТ», президент

Для нашей компании 2006 год стал знаковым – мы открыто вышли в индустрию. Год отмечен знакомствами с большинством российских разработчиков и издателей. Мы приобрели много партнеров и друзей среди компаний. Также мы впервые участвовали в КРИ. Выделить какие-то события сложно – год был полон ими. Тенденции, которые радуют нас, – активный рост онлайнового и казуального рынка в России, а также большой интерес к этим рынкам со стороны индустрии и извне.

Виталий Шутов
Компания GFI, глава отдела PC-разработок

Чем запомнился? Появлением Нивал -Юг... ой, не, Нивал – Онлайн, так кажется, насчет тире не уверен. Ну, некстген, само собой. Тенденцией к появлению компаний с большими неиндустриальными инвестициями. Изменением формата отношений издатель-разработчик, который оными внешними инвестициями сильно подорван. «Акелла» сильно запомнилась, с «перепрыгиванием» к ним контрактов по Disciples и JA.
Еще сильно год запомнился общим снижением продаж и сменой расстановки лидеров. У меня вообще такое ощущение, не знаю уж чем навязанное, что 2006-й год это своеобразное «дно» для российского девелопмента. Пресловутый кризис и т.д. Поэтому есть ожидания, что следующий год подарит «прорывы» и выходы на новый уровень. Пора бы, пора.

Сергей Климов
Компания Snowball Studios, генеральный продюсер

Ощущением, что еще пара сезонов, и в российской игровой индустрии количество может перейти в качество.

Михаил «ЗАВХОЗ» Федоров
CREAT Studios, продюсер

Старт Wii и Playstation 3 – запомнились оба, хотя и по-разному. Феноменальный успех DS в мире и все большее число в России разработчиков под DS (хотя бы даже и под home brew для начала). Безусловно, порадовал старт GDC Russia. Особо удачным считаем расположение данного мероприятия в Питере. Порадовала масса новых отличных игр.

РАЗОЧАРОВАНИЯ ГОДА

1. ЗАПУСК PLAYSTATION 3

Наверное, руководителям Sony и в страшном сне не мог присниться такой запуск PlayStation 3. Оптимистичные настроения публики по поводу этой консоли начали таять задолго до часа X, когда было объявлено о задержке консоли и начальной цене (многие сочли ее неприлично высокой). Чуть позже последовало известие о том, что Sony не сможет провести единовременный запуск PS3, значительно снижает начальные поставки и исключает из стартовых регионов Европу. После всего этого компания все равно завалила «лонч», не успев подготовить к ноябрю достаточное количество устройств, и немногочисленные счастливцы, ставшие обладателями PS3, имели все шансы превратиться в жертву ограблений по пути из магазина домой. Были последствия и внутри самой Sony, где после провального старта консоли произошли крупные кадровые изменения – легендарный «отец PlayStation» Кен Кутараги был смещен со своего поста.
В результате PlayStation 3 стартовала в гонке next-gen с третьего места, и хотя в самой Sony не сомневаются, что в будущем ей уготовано лидерство, утверждать это однозначно мы бы не стали.

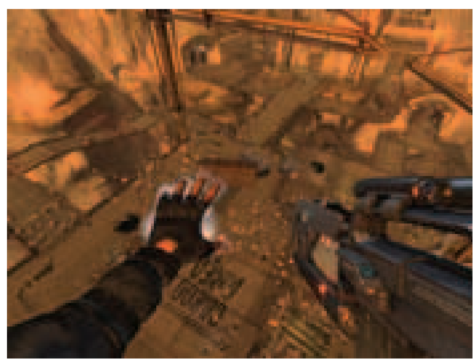


2. СМЕНА ФОРМАТА E3

Entertainment Electronic Expo закрыта после десяти лет более чем успешного существования? Вы, должно быть, шутите! Увы, вскоре после проведения очередной E3 ее организаторы решились на значительные изменения в формате. Даже, скорее, не на изменения, а на полное изничтожение того, чем была выставка раньше. Вместо разудалого игрового шоу, служившего главным ориентиром для индустрии всего мира, в 2007 году они намерены провести локальное мероприятие «только для своих», ничем не напоминающее прежнего великолепия «главной игровой». Естественно, сразу после кончины выставки объявились ее многочисленные преемники, но вряд ли они смогут подняться до заоблачного уровня «старой» E3.

3. PHYSX ОТ AGEIA

В конце 2005 года у нас не было сомнений, что технология PhysX станет неотъемлемой частью индустриального ландшафта. Увы, этого не случилось – творение Ageia второй раз подряд попадает в наши «разочарования года» из-за неспособности стать по-настоящему массовым. Да, на КРИ-2006 представители компании всячески демонстрировали преимущества «физического ускорителя», да, количество игр с поддержкой PhysX растет, но... карточке с уникальным чипом все еще предстоит доказать свою необходимость индустрии. В 2006 году Ageia также испытала давление со стороны производителей графических чипов, которые решили объединить функции физических процессоров со своими GPU. Так что станет ли PhysX неотъемлемой частью игровых компьютеров – большой вопрос. Подождем подведения итогов 2007-го.



Препродакшен следующего года уже наверняка начался. Расскажите, чего от вас ждать в 2007-м?

Александр Михайлов
Компания «Бука», генеральный директор
Недавно открытое мультимедиа-направление выйдет в 2007 году на проектную мощность. Будет еще пара неожиданностей в плане новых направлений развития, но об этом еще рано.

Александр Лысковский
Компания Alawar Entertainment, генеральный директор
Ждать от нас новых казуальных игр высокого качества, с красочной графикой, отточенным геймплеем и выверенной механикой. В индустрии casual games, когда средний срок разработки это 3-6 месяцев, говорить о долгостроях приходится редко. В этом году мы издали несколько очень сильных проектов – Magic Ball 3, The Treasures of Montezuma, Mahjongg Artifacts, Snowy: Lunch Rush, Mysteries of Horus – в 2007-м игр такого высокого уровня будет больше.

Дмитрий Бурковский
Компания «Новый Диск», директор игрового направления
О, планов очень много. Потенциал огромный, важно лишь не останавливаться на достигнутом и все время двигаться вперед. Из того, что можно озвучить, – мы будем ОЧЕНЬ активны на консольном рынке. Т.е. действительно ОЧЕНЬ.

Алексей Бадаев
«Майкрософт Рус», директор департамента по продвижению программно-аппаратных развлекательных платформ
С нетерпением ждем Halo 3, Shadowrun (первый кросс-платформенный тайтл), Forza 2, Crackdown и ряд других игр. Также с нетерпением ожидаем массового выхода на рынок новой операционной системы Microsoft Windows Vista, которая даст новый толчок развитию в том числе и игровой индустрии.

Дмитрий Архипов
Компания «Акелла», вице-президент по разработкам
Новые анонсы я разглашать не буду. Знаю только, что в 2007 году выйдет очень много игр нашей разработки. Мы продолжим активную работу над главным детищем «Акеллы» – «Корсарами». Выйдет массивное дополнение к третьей части – «Сундук Мертвеца». И отдельная игра «Корсары: Возвращение Легенды». Как видите, мы совершенствуем «Корсаров 3» и экспериментируем с морской тематикой дальше.
Снова отмечу уже упоминавшегося «Капитана Блада» – next-gen-игра во всех смыслах. Еще один кросс-платформенный проект – Swashbucklers: Blue & Grey. Экшн/RPG о пиратской жизни. Выпустим на PC и старушке PS2. Также вы узнаете много новых и каверзных подробностей о разработке скандальной Postal 3. Не за горами релиз потрясающего автосимулятора Test Drive Unlimited, я считаю, что это большой подарок для русского игрока. В октябре планируем выпустить локализованный Sacred 2. A Two Worlds будет истинным сюрпризом для всех любителей RPG. Кстати, готовится еще один мощный ролевой релиз – Silverfall. Впрочем, эти названия в свое время еще пошумят.
Мы готовимся анонсировать новый проект от студии разработчиков Primal Soft. Название пока что держу в секрете. А великолепная игра «Сорвать Куш» от Cinemax получит долгожданное продолжение. Это все, что удалось вспомнить, но это не значит, что это все что есть. Или, что я что-то не забыл намеренно.

Андрей «КранК» Кузьмин
Компания KranX Productions, директор
Мы будем довольно агрессивно расти и заниматься целым рядом направлений, стартовавших в этом году и не только. Не могу сейчас подробно оглашать планы, но они весьма наполеоновские (а не имея грандиозных планов – зачем вообще чем-то заниматься?). Разумеется, приоритетная задача – закончить все незаконченное, выполнить обязательства. Следующий год – год кабана, кстати. Мой год.

4. ЦИФРОВАЯ ДИСТРИБУЦИЯ

Доставка игр по интернет-каналам в обход прижимистых ритейлеров – такова основная идея цифровой дистрибуции. Увы, ее внедрение идет куда медленнее, чем хотелось бы. Появляются новые сервисы, во всю мощь работает Steam от компании Valve, платформодержатели один за другим выкатывают собственные онлайновые службы, но до полноценной доставки игр «по проводам» – от покупки до закачки на машину пользователя – еще далеко. В России этот процесс идет медленнее, чем в остальном мире, «благодаря» небыстрому распространению Интернета. Так что в 2007-м, как и годом ранее, мы будем выкладывать свои деньги за традиционные CD и DVD.

5. UMD VIDEO

Sony определенно не везет с форматами. На протяжении всей своей истории она изобретала все новые и новые носители информации, но по разным причинам ни один из них нельзя назвать успешным. В 2006 году в один ряд с приснопамятными Betamax и MiniDisc попал и формат Universal Media Disc Video (UMD-Video), который тихо умер без поддержки крупных кинокомпаний. Из названия «универсальный медиа-диск» можно выкидывать слово «универсальный» – теперь на UMD почти исключительно выходят игры. Конечно, формальный выпуск фильмов на этих дисках Sony продолжит, но вряд ли они когда-либо смогут занять значимое место среди видеоносителей.





6. HD DVD И BLU-RAY

Два заклятых врага, стандарты нового поколения HD DVD и Blu-Ray, делят одну позицию в нашей подборке разочарований 2006 года. Их распространение началось с опозданием (особенно сложно запускался «синий луч») и идет с большим трудом – виной тому дороговизна плееров и малое распространение телевизоров высокой четкости. Кроме того, год прошедший ясно дал понять, что примирение двух стандартов не состоится, и ничего хорошего потребителям это не сулит. А тем временем любители примет говорят, что, судя по истории Sony, именно Blu-Ray проиграет будущую «войну форматов».

Сергей Орловский
Компании Nival Interactive и Nival Online, президент
Обязательно поучаствуем в КРИ и «Игромире». Что касается компаний, то Nival Interactive приступила к новому проекту, который с самого начала закладывается вместе с мировым издателем как полноценный AAA и проходит все положенные внутренние процедуры. Такой глубины препродакшен мы еще не делали, даже для HeroesV – это, ко всему прочему, еще и огромный опыт для самой команды.
Nival Online будет активно завоевывать онлайновый рынок: сначала в России, потом посмотрим. В 2007 году мы будем выводить на российский рынок локализованные онлайновые сервисы. Также полным ходом идет разработка нашей самой крупной российской многопользовательской онлайновой игры с бюджетом больше «Волкодава».

Игорь Мацанюк
Компания «Территория ИТ», президент
В 2007 от нас, как всегда, ждать взрывов и удивляться. Все остальное расскажем пресс-релизами. Из того, что уже анонсировано/или запущено в разработку, – это несколько новых браузерных проектов (в том числе casual MMOG), совместный проект с компанией «Никита» – игра Blood Hunter.

Михаил «ЗАВХОЗ» Федоров
CREAT Studios, продюсер
Ждать от нас следует только хорошего. Сначала будет-таки мегапортал. Потом интересный (а возможно, и полезный) для всех анонс (вышеобещанный). Затем будет релиз лучшего шутера для PSP Coded Arms Contagion (Creat Studios\Konami). После этого будут отличные доклады на КРИ. Серьезно. Приходите – не пожалеете! В этом году будет особенно толково и особенно по делу. Дальше мы вам сделаем лето! Дальше видно смутно, но все будет хорошо.
Да! Могу сказать чего НЕ будет – анонсов о вакансиях в блогах. Закон есть закон.

Виталий Шутов
Компания GFI, глава отдела PC-разработок
Ну, в первую очередь, по одному большому собственному проекту в каждый квартал. Здесь и «Офицеры», и «ДЖАЗ: Работа по найму». И серия игр под брендом Глюкоза, и, конечно же, Warfare с «Противостоянием 5». Так что не до скуки. Есть и пара сюрпризов, но всему свое время.

Антон Юдинцев
Компания Gaijin Entertainment, генеральный директор
Выпуска «Адреналин-2: Час Пик», «Онимлэйд». Анонсирование секретного next-gen проекта.

Сергей Климов
Компания Snowball Studios, генеральный продюсер
Первыми в мире мы издадим игру для Nintendo DS, которая будет полностью на русском языке. Работаем и над первым русским проектом для Wii (хотя не факт, что выйдет до конца 2007). Издадим первый (для нас) полностью русский проект для PSP. Выпустим, надеюсь, самую продаваемую игру 2007 года на российском рынке – третьих «Пиратов Карибского моря», на русском и сразу на всех игровых платформах.

Сергей Григорович
Компания GSC Game World, директор
S.T.A.L.K.E.R. выходит! Это наш главный релиз на начало года. К концу года рассчитываем представить продолжение «Героев».

Юрий Мирошников
Фирма «1С», руководитель направления игровых продуктов
Хороших игр, разумеется.

СМЕРТЬ ШПИОНАМ

КАК СЕМЕН НА НЕМЦА ХОДИЛ.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC

ЖАНР:
action.third-person.historic

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ /ДИСТРИБЬЮТОР:
«1С»

РАЗРАБОТЧИК:
Haggard Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

ДАТА ВЫХОДА:
2007 год

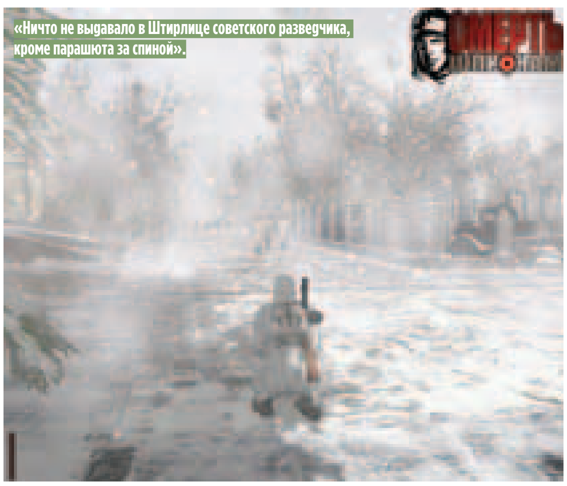
ОНЛАЙН:
games.1c.ru/death_to_spies

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Если оружие времен Второй мировой не приводит вас в романтический трепет, спасет кнопка «Рекомендуемый выбор».

Ой, сколько мы видели игр про шпионов, лазутчиков и прочих наемных хитрецов... не пересказать. Начиная со средневековых Thief: The Dark Project и Tenchu, задевая современный Splinter Cell и заканчивая футуристичным Metal Gear Solid 4. Конечно, теперь все любят ловких и умелых разведчиков, способных выполнить любую боевую задачу тихо, без шума и гама, да так, что отсутствие нужных документов будет замечено только через неделю. Так вот, давайте отделим мух от котлет. Шпионам – смерть, предателям – пулю в лоб. Так сказал Сталин, так велела партия, и 19 апреля 1943 года как часть НКВД был официально сформирован разведывательный орган советского государства, СМЕРШ. Главным противником СМЕРШа стал немецкий Абвер, и между этими службами во время Второй мировой развернулась целая подпольная война. Стоит заметить, что прототипы СМЕРШа существовали и до 1943-го и успешно приближали становление социализма во всем мире, жестокими убийствами неугодных элементов наводя страх на мировое сообщество. Формально созданный для контрразведки, СМЕРШ был разделен на десяток отделений, каждое из которых взяло на себя определен-

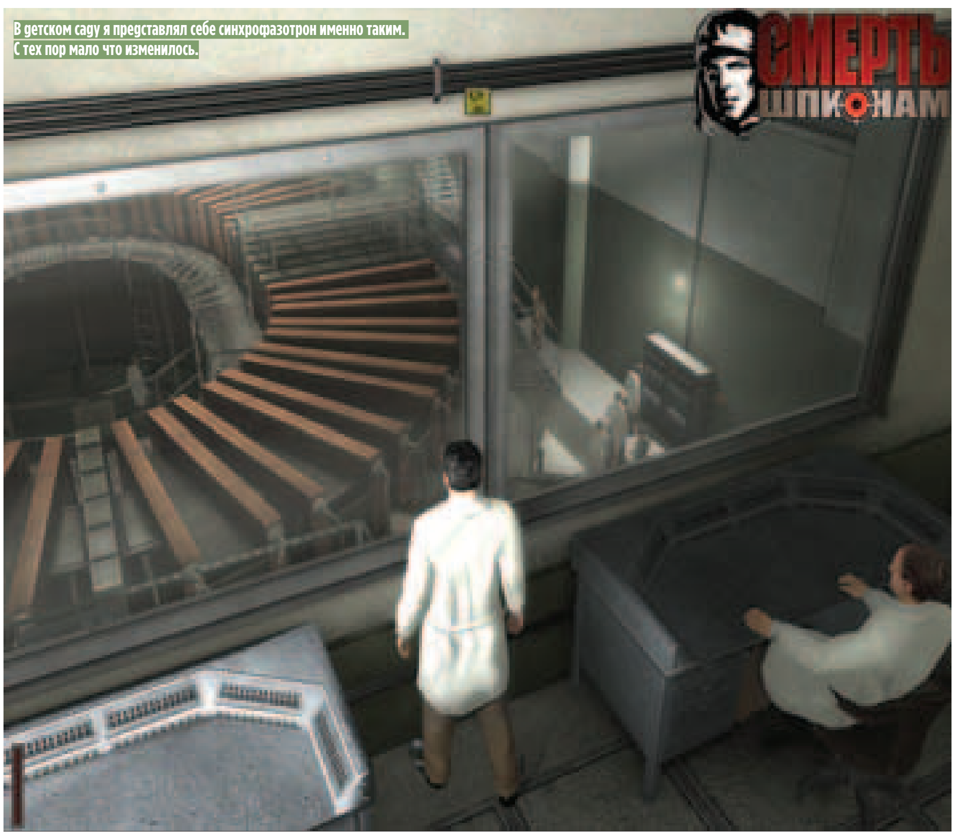


«Ничто не выдавало в Штирлице советского разведчика, кроме парашюта за спиной».

Семён, простой советский парень, десять раз с риском для жизни выполнял опасные задания на благо партии и народа.



Движок одинаково хорошо справляется и с закрытыми помещениями, и с обширными открытыми пространствами.



В детском саду я представлял себе синхрофазотрон именно таким. С тех пор мало что изменилось.

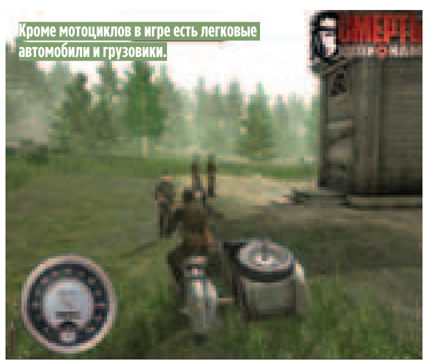






Как советский разведчик в пилотке и камуфляже попал за линию фронта? Война – загадочная штука.

ную роль – от дешифровки кодов противника до «работы» с пленными. Респектабельный издательский дом «1С» и молодая команда разработчиков Haggard Games из Ростова-на-Дону (для неё эта игра – первенец, хоть многие ее авторы и успели приложить руку к созданию «Сферы») дают нам возможность попробовать себя в роли капитана четвёртого отдела СМЕРШ, отдела, ответственного за контрразведку за пределами Союза. А партия, надо сказать, очень ревностно относилась к чистоте своих рядов. Однажды нашего героя капитана Семёна Строгова вызывают на допрос, направляют лампу в лицо и строго так спрашивают: «Ну что, шпион, доигрался? Рассказывай, где был, что делал, чем отличился». И Семён, простой советский парень, рассказывает, как десять раз он с риском для жизни выполнял опасные задания на благо партии и народа. Успешно ли? Что лучше удавалось Семёну – хитрые трюки с переодеванием или штурм бункера с ППШ наперевес? Он и сам ещё не знает, ведь будущее Семёна и результаты допроса зависят от вас, от игрока. Каждая его история – одна миссия в «Смерти шпионам». Десять историй – десять заданий, как глубоко во вражеском тылу, так и на территории Союза, как громких, с наглым применением огнестрельного оружия на вражеские головушки, так и тихих, неприметных подвигов разведчика (конечно, советское государство обещало смерть только капиталистским шпионам, а нашим доблестным разведчикам – хвалу и почести). Русский stealth/action – каким он должен быть? «Разным» – отвечает Ростов-на-Дону. Похожим на Commandos, но с видом от третьего лица, как в Hitman. Или похожим на Hitman, но с конусами видимости и военным антуражем, как в Commandos. Перед отправкой на задание капитан Семён набивает рюкзак реалистичным оружием времён

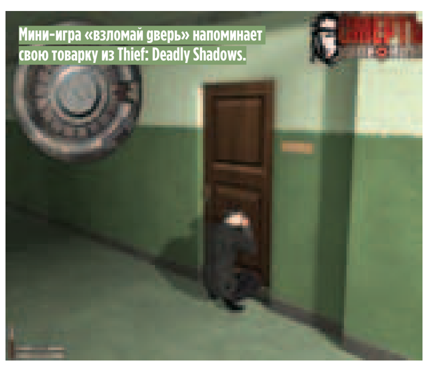


Кроме мотоциклов в игре есть легковые автомобили и грузовики.

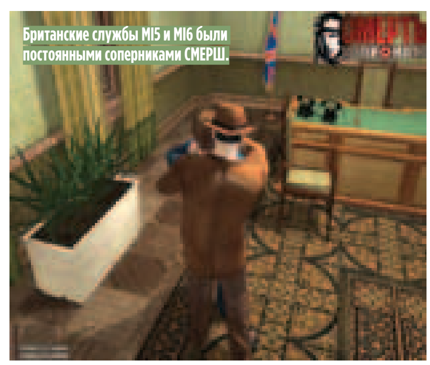
ХИТ?!

ЗА:
- Комбинация удачных находок из Hitman и Commandos
- Нелинейные задания, предоставляющие игроку большую свободу
- Опасный труд на благо Советской отчизны

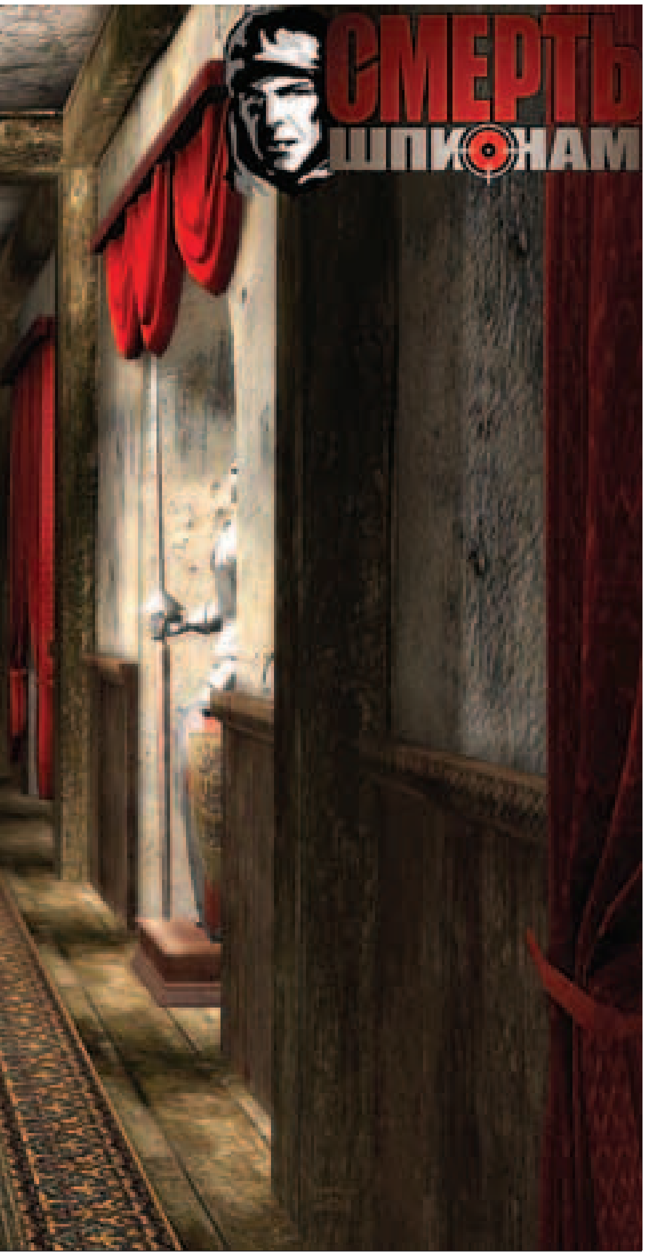
ПРОТИВ:
- Отсутствие какого-либо мультиплеера
- Первая игра молодой команды



Мини-игра «взломай дверь» напоминает свою товарку из Thief: Deadly Shadows.



Британские службы MI5 и MI6 были постоянными соперниками СМЕРШ.





Обратите внимание на мини-карту в правом нижнем углу экрана. Это ж Commandos!

Самая интересная задумка, которая по тем или иным причинам осталась нереализованной? Почему вы не смогли или не захотели ее добавлять?

Хотелось сделать, чтобы игрок мог выбирать время выполнения миссии – ночь или день. Пришлось отказаться, чтобы не затягивать со сроками разработки.

Второй мировой, а само задание начинается, как правило, где-нибудь на выселках, вдалеке от вражеских патрулей и цели миссии. В перестрелке Семён долго не протянет, и прежде чем бросаться в бой с шашкой наголо, ты присаживаешься на бугорке, разглядываешь карту, просматриваешь маршруты ближайших патрулей и думаешь – где же он, ключик к немецкой обороне? Миссии, составленные, как правило, из нескольких заданий, совсем не линейны: вот ты, вот пара квадратных километров вражеской территории, делай что хочешь, но задание исполни. В правом нижнем углу экрана вы заметите прозрачную мини-карту, где отображаются зеленые конусы видимости часовых (ещё раз привет, Commandos!). Эту карту можно развернуть и на весь экран, чтобы иметь более полное представление о происходящем (так же было сделано в игре совсем другого жанра – в Diablo), и уже через пару минут она совсем не будет загораживать трехмерную картинку. Карта позволяет точно узнать, кто из противников представляет угрозу, кто относительно безопасен, и составить подробный план действий. Зеленые конусы, которыми изобилует местность, дают игроку понять, куда соваться явно не стоит, а куда – можно попробовать, и в этом игра полностью повторяет замечательных Commandos.

В принципе, никто не осудит вас, если вы возьмёте трофейный автомат и, ловко переползая от одного дерева к другому, уничтожите всё живое. Если, конечно, сможете избежать тревоги… или пережить её, а немецкие патрули кидают гранаты более чем умело. Другой вариант, метод настоящего разведчика – найти себе жертву, оглушить её, спрятать тело за сараем и переодеться в чистенькую немецкую форму (убитый автоматной очередью генерал не подойдёт – любой солдат, глядя на аккуратные дырки на кителе, почувет неладное). Когда вы притворились солдатом (офицером, водителем, официантом, ученым, прохожим), враги разделяются на три группы. Первая – те, кто готов вытянуться по стойке смирно, разглядев вдалеке ваш смутный силуэт; вторая – те, кто относятся к вам с лёгким подозрением и третья – те, кто мгновенно раскроет обман. То есть, логично предположить, что советская бабушка-партизанка не обратит внимания на диверсанта в пилотке, спрятавшегося на огороде; часовой по инструкции остановит в запретной зоне хоть чёрта, хоть Гитлера, а офицер, знающий своих коллег в лицо, легко раскроет Семёна. «Настоящий» вариант прохождения – постепенно получать форму всё более высокопоставленных чинов, ловко обходя патрули и прячась от офицеров.

«Автоматчикам» развернуться дадут не на каждом уровне. Есть задания, где поднимать тревогу настоятельно не рекомендуется, ведь это существенно осложнит работу, но не сделает успех невозможным. Кроме двух классических способов прохождения – военного и мирного – вы ничем не ограничены в средствах. Если в охраняемое здание не получается проникнуть никак – ни обманом, ни оружием, – попробуйте что-то третье: подгоните

Можно ли будет получить различные концовки в зависимости от успехов игрока в миссиях? Например, при образцовой службе Семена сделают Героем Советского Союза, а при плохенькой – наградят грамотой «За участие».

Нет, концовка игры не зависит от качества прохождения. После каждой миссии будет выдаваться рейтинг прохождения, который зависит от того, как игрок ее выполнил, с учетом четырех характеристик: Точность, Шум, Бой, Агрессивность.

ОТДЕЛЫ СМЕРШ

СМЕРШ был создан на базе особых отделов военной контрразведки КГБ, входивших в состав Советской Армии. Стоит заметить, что сами особые отделы существовали еще с 1918 года и изменились скорее по форме, чем по сути. СМЕРШ входил в состав Народного комиссариата внутренних дел (НКВД), функции которого после войны перешли к КГБ, а ныне возлагаются на Федеральную службу безопасности (ФСБ), главой которой на протяжении двух лет был наш обожаемый президент Путин В. В.. Структура СМЕРШ наглядно иллюстрирует спектр занятий советского разведчика:

1-й отдел: работа по НКО
2-й отдел: работа по немецким военнопленным и проверка вернувшихся из плена советских военнослужащих
3-й отдел: борьба с агентурой противника, забрасываемой в советский тыл
4-й отдел: разведка в тылу противника
5-й отдел: руководство ОКР СМЕРШ Военных округов
6-й отдел: следственный
7-й отдел: учетный
8-й отдел: оперативной техники
9-й отдел: обыски, аресты, наружное наблюдение
10-й отдел: отдел «С» - специальных заданий
11-й отдел: шифровальный











Насколько на самом деле правдоподобны «основанные на реальных событиях» миссии? Ведь деятельность СМЕРШ была совсем секретной.

Не все, что происходит в игре, является правдоподобным и происходило именно так, но основные идеи операций черпались из книг и записей людей, которые имели дело с контрразведкой. Понятно, что мало какие задания в реальности выполнялись одним человеком, поэтому сценарий и миссии повернуты в угоду геймплею, а не историческим событиям.

грузовик, залезьте на крышу машины и проникните через окно второго этажа. Впрочем, это тоже лучше делать тихо: враг, увидевший такой спектакль, вряд ли останется безучастным. Даже если вы стырили генеральскую форму – согласитесь, лезущий в окно генерал выглядит более чем неуместно. То же относится и к другим сомнительным на взгляд ИИ действиям: если оный генерал станет ползать вокруг рядового, сдавленно хихикая, у того возникнут вполне понятные сомнения в адекватности начальника и желание препроводить его в лучшем случае в вытрезвитель.

Даже задачу на уровне игрок может поставить себе сам. Пример: вы посещаете немецкую тюрьму, где не по своей воле находится человек, который слишком много знает. Командование дает приказ: ликвидировать арестанта или вывести его в безопасное место. Первый вариант проще в исполнении, но сможет ли Семён потом спокойно спать по ночам? Головоломка с тюрьмой решается в несколько этапов, и, стащив у коменданта бумаги на вывод заключенного, вы получаете на руки нужного человека и конвой из двух рядовых, а дальше плаваете, как знаете.

Капитан Семён выбирает себе экипировку перед заданием, но не гнушается пользоваться и трофейным оружием. Кстати, если вы нашли годную немецкую форму, вместе с диверсионным камуфляжем в сторону лучше отложить и советский рюкзак с ППШ – иначе даже самый недалекий нацистский полотёр (на самом деле, конечно, тайный агент гестапо) заподозрит неладное. Лучший друг разведчика – невероятно полезный пистолет с глушителем. Процесс отъёма документов у вышеупомянутого коменданта выглядит так: незнакомый молодой офицер вежливо улыбается часовым и проходит в кабинет, закрывая за собой дверь. Два тихих выстрела, звук оседающих на пол тел. Молодой офицер выходит из кабинета, расправляет плечи и уверенно шагает в глубины немецкого комплекса – дело в шляпе. В отсутствие огнестрельного оружия диверсант полагается на походный метательный нож, который настигает цель гораздо менее охотно, чем пуля.

Немецкие солдаты ведут себя относительно честно: если один замечает товарища, неподвижно лежащего на земле, это еще не гарантирует тревогу, мгновенно поднятую на всей военной базе. Ганс подойдет к сослуживцу, дружески пнёт ногой, нагнётся проверить, что случилось, и только потом побежит к кнопке тревоги – это дает доблестному советскому разведчику тысячу и один способ разделаться с олухами на военной службе. Но если уж тревога поднялась, пощады не жди: патрули усиливаются, бдительность удваивается, и цель миссии зачастую становится куда более труднодостижимой. Особо циничное развлечение: ликвидировать одного часового, заминировать тело и спрятаться в канаве. Кто-нибудь пошевелит «спящего», и – бабах! – каски взлетают в воздух, солдаты размахивают тряпочными конечностями, и весь уровень за доли секунды становится осведомлён о том, что дело пахнет жареным. Кстати, в чистом поле внимание противника отлично привлекают дымовые шашки, а снайперская винтовка способна резко понизить обороноспособность любого отдельно взятого гарнизона.

Но вернёмся из суровых сороковых в наши дни: сейчас на дворе февраль, а релиз ориентировочно состоится в марте. И тогда и у вас, дорогой читатель, будут все возможности побывать в шкуре бравого советского капитана.

Дальнейшее развитие событий несложно себе представить: высокие оценки прессы, мировая популярность, спецматериал «Семён против Снейка и Фишера» в «СИ». Или... или что-то ещё. Посмотрим, каков замах у ростовских девелоперов. СИ

BLUE DRAGON

КОГДА ПРОСЫПАЮТСЯ ДРАКОНЫ

Колоссальной непопулярностью в Стране восходящего солнца первая Xbox всецело обязана отсутствию высокобюджетных, красивых RPG, созданных специально для этой платформы такими, какими их привыкли видеть японцы. В случае с Xbox 360 компании Билла Гейтса улыбнулась неслыханная удача – консолью заинтересовалась маленькая, но очень гордая студия Mistwalker, под крылом которой Хиронобу Сакагути собрал всамделишных богов и героев RPG-строения. Они знали Final Fantasy изнутри, помнили радость ваяния Chrono Trigger и не пожелали трудиться плечом к плечу с коллегами из Enix. Но самое главное – они всей душой хотели творить RPG так, как это было принято в середине девяностых годов прошлого века, а не так, как это заведено сегодня в Square Enix. Сакагути-сан – не иначе как путём самовнушения – стал Сакагути-саном десятилетней давности. Лишь за тем, чтобы чётче вспомнить особенности игр Square времён Super Nintendo и PS one. Стал, вспомнил – записал. Нобуо Уемацу, не получивший законной долж-



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Xbox 360
ЖАНР:
role-playing.console-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:
Mistwalker
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ДАТА ВЫХОДА:
2007 год
ОНЛАЙН:
http://bluedragon.tv/

Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



От Final Fantasy игра унаследовала Внушительных Боссов. Сразу видно, что Босс, а не тонберри какой-нибудь.



Вне битв герой отнюдь не беспомощен: подвернется тысяча и один способ избежать нежелательных сражений.



ности композитора Final Fantasy XII, прослушал саундтреки и различные аранжировки ключевых мелодий FFVI-VIII, вдохновился и настроился на волну необыкновенной лёгкости. Ради отдельных композиций, облагороженных вокалом, задействован Ян Гиллан (здесь вздрогнули те, кому что-то говорят названия «Deep Purple» и «Black Sabbath»). Акира Торияма… А что Акира Торияма? Он – столп, демиург и титан; скорее Apple или MacDonald's откажутся от фирменных логотипов, чем автор Dragon Ball изменит хотя бы штрих в своём рисунке.

Плод их общих творческих усилий – три двухслойных DVD с Blue Dragon, первой по-настоящему крупной и заметной ролевой игрой для Xbox 360, что разошлась в Японии тиражом в 80000 экземпляров всего за четыре дня продаж, а заодно успела получить от журнала Famitsu Weekly оценку 37 баллов из 40 возможных. Право, мы совсем не уверены, что присутствие вопросительного знака в названии рубрики хоть как-то оправдано.

Храбрый паренёк Сю и его друзья Клюк, Дзиро, Зола и Марумаро отправляются воевать с очередным воплощением вселенского зла. Для столь священной миссии у ребят есть все задатки, особенно – тени, превращающиеся в разного рода магических существ (именно они сражаются в пошаговых битвах, оставляя на долю «хозяев» сбор пинков). Команда путешествует по миру, большей частью похожему на руины древней цивилизации, но не лишённому приличных городов и даже каких-нибудь особо экзотических предприятий, вроде фабрики роботов. Не забыты воздушные корабли, равно как и головокружительные полёты над планетой

Blue Dragon неуловимо напоминает старорежимные RPG: в сочетании с техническими возможностями Xbox 360 результат просто ошеломляет.



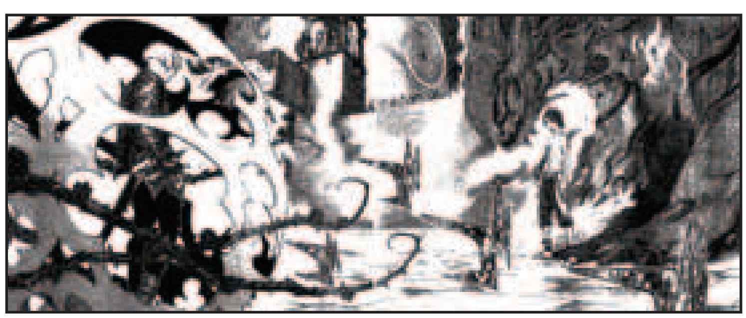
«Некоторые вещи никогда не меняются».



Таверны! Таверны тоже не умрут никогда.

Переложение и побочная история

Как и любая модная JRPG, Blue Dragon не останется без «сопроводительных» аниме и манги. Blue Dragon: Ral Grado (авторы – сценарист Цунео Такано и художник Death Note Такеси Обата), пять глав которой уже засветились на страницах еженедельного Shonen Jump, обескураживает почище любой другой «манги по мотивам»: дешевый рисунок вкупе с проходным сюжетом вряд ли займут рядового читателя журнала, не знакомого с игрой. Второй печатный проект, Blue Dragon: Secret Trick, готовится мангакой Ами Сибатой (Freeman Hero) и также нацелен на армию поклонников Shonen Jump; в этот раз – ежемесячного. Что позволяет ожидать, по крайней мере, тщательной прорисовки. Весной этого года на японском телевидении стартует аниме-сериал Blue Dragon, создающийся совместными усилиями Studio Pierrot («Крутой учитель Онидзука», Naruto, Bleach), режиссером Юкихиро Мацуситой (Maria-sama ga Miteru) и продюсером Рюноске Цуно (Super GALS!, I''s Pure). Актеры озвучения подобраны опытные, а вот поработает ли Акира Торияма дизайнером персонажей – вопрос открытый.





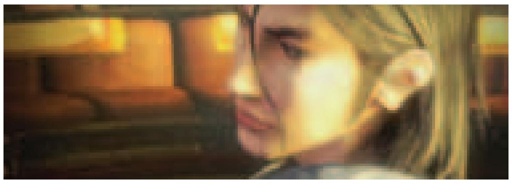
Местный летательный аппарат – из разряда «желтая субмарина тысячи лет спустя».



Специально для Blue Dragon фантазия Акиры Ториямы родила существо чрезвычайно неприличной формы и со ртом в самом неожиданном месте. Рассмотреть это чудо получше можно в правом верхнем углу следующей полосы.

Замена

Lost Odyssey – вторая ролевая игра от Mistwalker, предназначенная более взрослым почитателям RPG. LO расскажет нам историю Кейма – человека, приговоренного к 1000-летней… жизни. Предполагается, что сюжет будет развиваться за счет заметных событий вымышленного мира, свидетелем которых стал Кейм, а также важных моментов личной жизни героя. Сценарий принадлежит перу популярного в Японии писателя Киеси Сигемацу, музыку сочиняет незабвенный Нобуо Уемацу, а художником проекта заделался Такехико Иноуе, известный благодаря манге Slam Dunk! и Vagabond. Как и англоязычный вариант Blue Dragon, Lost Odyssey увидит свет в этом году.



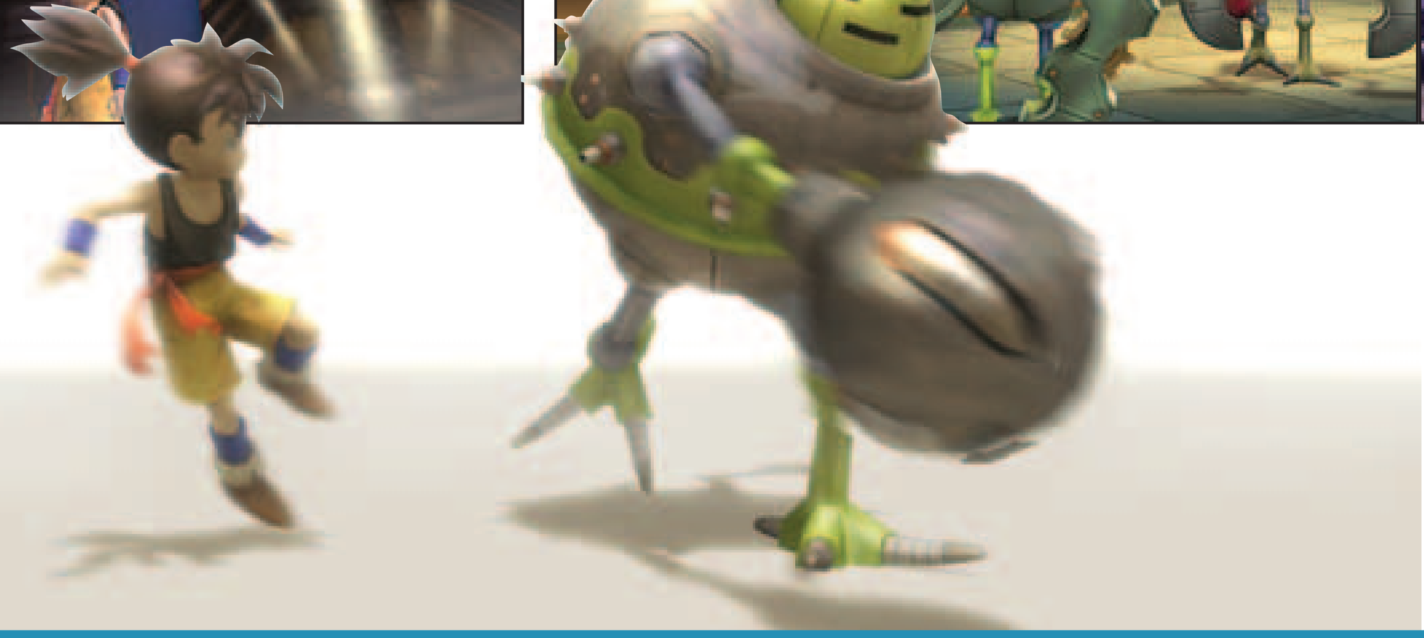
в духе Chrono Trigger, внешне будто бы не изменившиеся за добрый десяток лет. Впрочем, вся игра неуловимо напоминает старорежимные RPG: в сочетании с техническими возможностями Xbox 360 результат просто ошеломляет. Так могла бы выглядеть Final Fantasy VII с полностью трехмерными декорациями, использующая все современные технологии.
Знатоки своего дела вообще не собирались сильно оригинальничать: даже система развития персонажей вызывает в памяти механизмы четырёх-пяти громких RPG прошлого. В Blue Dragon отлично прижилась разновидность Job System: герои развиваются в нескольких направлениях, обзаводясь соответствующими роду деятельности заклинаниями и возможностями. Поднаторев в одной «профессии», персонаж смело берётся за другую – со сменой класса накопленные знания не теряются. Здравствуй, Final Fantasy III и Final Fantasy V с товарками из стана стратегических RPG. И тебе, Dragon Warrior VII, привет.
«Быстрое» прохождение Blue Dragon занимает около 50 часов, при этом команде достаточно накопить 30 уровней «опыта» – это позволит одолеть финальное подземелье и последних боссов, взяв предусмотренную авторами планку сложности. Однако всё не столь безвкусно: игровая вселенная так и кишит секретными местечками и труднодоступными закоулками, которые не обязательны для посещения, но таят уйму полезных предметов снаряжения, амулетов и просто любопытных штуковин. Тут разработчики и отдельные геймеры, успевшие разделаться с японской версией, проводят параллели с побочными квестами Chrono Trigger и лучших Final Fantasy. И, поверьте, это приятнейший комплимент, поскольку в то время дополнительные задачи ещё не успели превратиться из «приятных мелочей» в «рутину, миновав которую едва ли продвинешься дальше».



Перестаешь удивляться храбрости маленького глупого мальчика, когда видишь за его спиной большого синего дракона, готового тотчас же набить морду кому попало.



Хотели карнавала роботов? Что ж, в этом году вам фантастически свезло.




Предупреждаем заранее: видеоролики Blue Dragon опасны смертельной дозой позитива. Смертельной!

ХИТ?!

ЗА:
- Громкая игра от Хиронобу Сакагути, да еще и без «Final Fantasy» в названии.
- Дизайнер персонажей – Акира Торияма.
- Музыка в исполнении Нобуо Уемацу. Местами – вокал Яна Гиллана.
- Верность традициям, не мешающая использованию мощи Xbox 360.
- Бесконечная похожесть на Chrono Trigger.

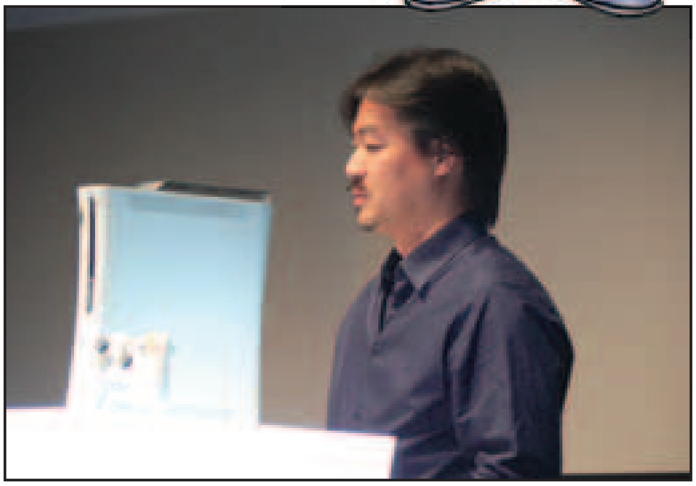
ПРОТИВ:
- Дизайнер персонажей – Акира Торияма.
- Всем ли захочется ностальгировать вместе с разработчиками?



Если раньше консоль от Microsoft в принципе не могла показаться привлекательной обожателям Раскрывающихся Характеров и Пошаговых Битв, то теперь она обладает всеми необходимыми возможностями. Их даже хватит на то, чтобы предпочесть Xbox 360, к примеру, детищу Sony. Разработчиков уже начинает охватывать страсть к смене платформ: недаром для девятой Dragon Quest избрали портативный формат. Возможно, и другие компании вскоре последуют примеру Mistwalker и порадуют нас даже не продолжениями популярных сериалов, а совершенно новыми проектами: для геймеров, которым нужны не названия, но игры. СИ

Человек и Хайвинг

Хиронобу Сакагути (родился 25 ноября 1962 года) – «отец Final Fantasy», один из основателей Square и третий человек, попавший в Зал Славы Академии интерактивных искусств и наук. Так или иначе приложил руку ко всем крупным проектам родной компании – сериалу Final Fantasy, Chrono Trigger/Chrono Cross, Xenogears, Parasite Eve, SaGa Frontier, Vagrant Story и др., не забыв отметиться на ниве киноискусства анимационными лентами Final Fantasy: The Spirits Within («Последняя фантазия» в российском прокате) и Final Fantasy VII: Advent Children («Последняя фантазия VII: Дети пришествия»). Различных носителей с играми от Сакагути продано около 80 миллионов – число говорит само за себя. Буквально до последнего момента опытнейший гейм-дизайнер трудился на благо Square Enix, однако все же покинул гиганта индустрии, решив развернуться в собственной студии Mistwalker. Пока вы читаете эти строки, мэтр возглавляет разработку Cry On (action/RPG для Xbox 360) и ASH: Archaic Sealed Heat (тактическая RPG для DS).



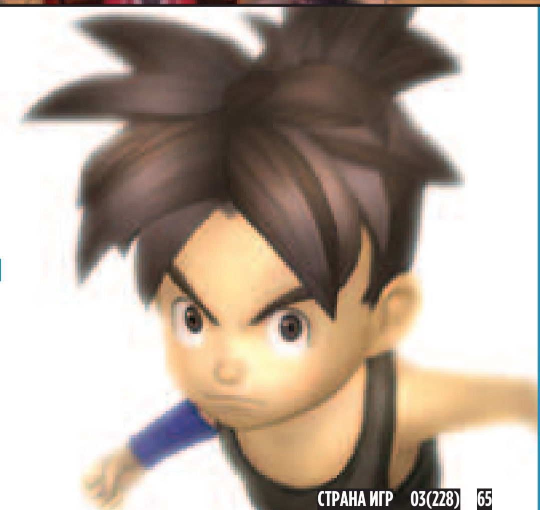

Обновить телевизор/монитор стоит уже только ради того, чтобы полноценно наслаждаться графикой Blue Dragon.


Похоже, с этим железным болваном предстоит схватиться не единожды. Запомните это лицо.

Бродящие в тумане

«На бумаге» студия Mistwalker родилась в 2001 году, но лишь тремя годами позже заработала по-настоящему. Глава конторы – всем известный Хиронобу Сакагути, а его заместитель – Кенске Танака, в свое время сделавший для Square систему PlayOnline. При работе над играми Mistwalker в основном занимается сугубо творческой частью и планированием, нанимая для создания кода сторонние команды (к примеру, за технические аспекты Blue Dragon ответственна Artoon, на счету которой – платформеры Blinx и пара игр о динозаврике Йоши для Game Boy Advance и DS). Mistwalker частично финансируется Microsoft, но при этом остается независима – к примеру, тактическая ролевая игра ASH: Archaic Sealed Heat для DS вообще готовится в сотрудничестве с Сигеру Миямото. Кроме того, в замыслах молодого коллектива еще как минимум три проекта для консолей Nintendo.

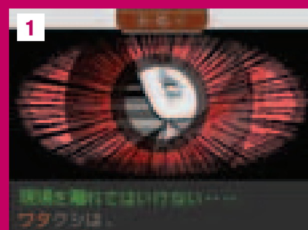
Игровая вселенная так и кишит труднодоступными закоулками, которые не обязательны для посещения, но таят уйму полезных штуковин.





Всенародный любимец Феникс Райт появится в первом же деле Gyakuten Saiban 4… как подзащитный! Борец за единственно верный приговор натянул на голову шапочку и больше не щеголяет прической как у дикобраза. Более того, по неизвестным причинам он сменил адвокатское кресло на стул пианиста и работает тапером в русском ресторане со звучным названием «Борщ». Утешает лишь одно: страсть к музыке одолела не его одного. Новый прокурор, Кейя Гарю, в свободное от заседаний время, солирует в рок-группе, а помощница Одороки, Минуки, играет на рояле.





1 У свидетеля дрожат губы! Пора вывести подлеца на чистую воду!

2 Сколько сюрпризов готовят трехмерные улики, мы узнали еще в пятом деле Phoenix Wright: Ace Attorney.

3 Адвокат имеет право на ошибку до тех пор, пока не растратит все очки из «линейки доверия», которая висит над его головой со времен Gyakuten Saiban 2 (на Западе – Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All).

4 В трехмерном виде перед нами предстанут не только улики, но и сцена преступления.



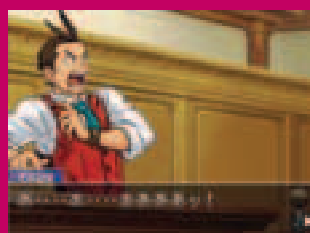
ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS
- **ЖАНР:** adventure
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2007 года (Япония)
- **ОНЛАЙН:** www.capcom.co.jp/saiban4

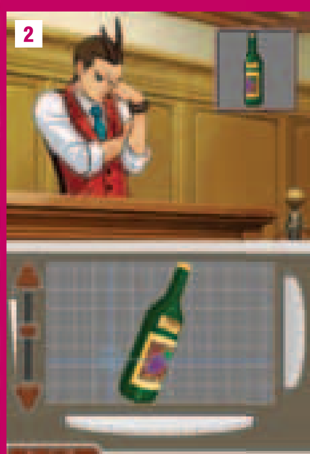


Автор: Наталья Одинцова odintsova@gameland.ru

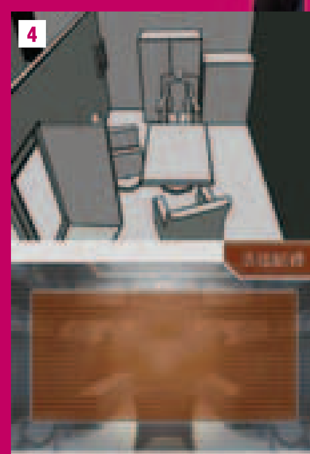
Юная Минуки не будет устраивать спиритических сеансов, как Майя Фей. Она просто-напросто волшебница. Или фокусница. В Capcom не уточняют.

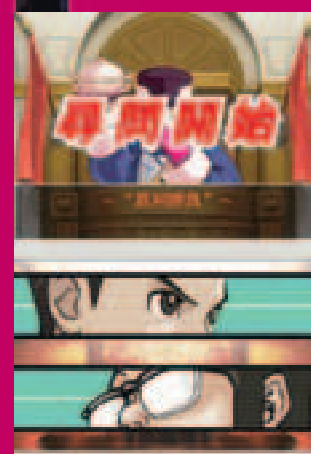












GYAKUTEN SAIBAN 4

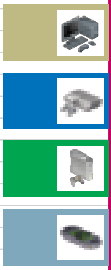
СЛЕДСТВИЕ ВЕДУТ ЗНАТОКИ!

Долгие судебные разбирательства не помогают выяснить истину, а только затягивают вынесение приговора. Три дня на рассмотрение любого дела – и ни днем больше! И если работу прокурора облегчает полиция, собирая улики и опрашивая свидетелей, то на выручку адвокату никто не спешит. А ведь без собственного расследования доказать невиновность ответчика удается далеко не всегда! По таким законам существует мир Gyakuten Saiban (за пределами Японии – Phoenix Wright), сериала о нелегких адвокатских буднях. Вживаться в образ неопытного юриста Феникса Райта японцы начали еще в 2001 году, когда первый набор дел – Phoenix Wright: Ace Attorney – вышел на GBA. А после переиздания для DS в 2005 году увлекательный «симулятор адвоката», успевший на родине обзавестись двумя GBA-продолжениями, добрался и до нас. Без перевода Phoenix Wright – всего лишь череда статичных картинок и бесконечных реплик персонажей. Хотя в игре есть элементы квеста (например, собранные на месте преступления улики необходимо предъявлять в суде), самая соль – в перепалках с прокурорами, разговорах с подзащитными, беседах со свидетелями и перекрестных допросах. О нет, в них мы не только узнаем важные для хода процесса сведения, которые помогут установить истину! Внутренние монологи Феникса, реакция его напарников и соперников на ход слушаний намеренно комичны и вместе с тем не кажутся натянутыми: они помогают разрядить атмосферу и от души посмеяться. «Ах, какой замечательный столик с подогревом! – восклицает Майя, помощница Феникса, разглядывая комнату одного из свидетелей. – Вот бы у нас в офисе был такой! Мы бы собирались вокруг него холодными зимними вечерами с нашими клиентами, пили горячий какао…» – «И что, разговаривали бы об убийствах?» – кисло отзывается адвокат.

Впрочем, едиными переизданиями сериал не живет. Бессменный сценарист Phoenix Wright, Сю Такуми, вовсю трудится над четвертой частью. Ее действие будет происходить через 7 лет после завершения событий третьей Gyakuten Saiban, а место Феникса в зале заседаний займет «молодой да ранний» юрист Хоске Одороки, который, подобно предшественнику, только-только устроился помощником в бюро известного адвоката. Правда, в отличие от наставницы Райта, Кирихито Гарю паранормальными способностями не наделен. А Одороки энергичен, собран и целеустремлен и, несмотря на молодость, недотепой (как это часто было с Фениксом) не кажется.

Но какое же расследование без легкого мистического флера! Когда прямых улик окажется недостаточно, чтобы поймать свидетеля на лжи, адвокат сможет воспользоваться особыми часами-браслетом. Словно сверхмощный бинокль, они позволят разглядеть предательское подергивание уголков рта, шевеление ушей и прочие необычные жесты, ясно указывающие – негодяй врет под присягой! Кроме того, разработчики обещают, что новая часть задействует возможности DS куда основательней, чем ее предшественницы. Например, все обычные улики предстанут перед нами в изометрическом виде, как в пятом, бонусном деле Phoenix Wright: Ace Attorney. И конечно же, не исчезнут и ставшие такими привычными подтрунивания героев друг над другом.

О возможном издании Gyakuten Saiban 4 на Западе пока ходят лишь слухи. Но история Одороки обещает оказаться настолько самостоятельной, что если она доберется до нас, мы не пожалеем о пропущенной третьей части. СИ



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox 360, PlayStation 3, PC, PSP
- **ЖАНР:** shooter.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
- **ДАТА ВЫХОДА:** март 2007 года
- **ОНЛАЙН:** http://www.ghostrecon.com



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru









1 По традиции, в GRAW вы узнаете сюжет «от первого лица», ни на секунду не покидая митчелловской черепушки.

2 Больше никакой вечной жизни: сколько «аптечек» унесете, столько раз и вылечитесь.

3 Знакомьтесь: «Ослик» (MULE), военная техника будущего. Подчиняется приказам капитана, возит оружие, служит мобильным укрытием.

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

МЕТОД UBISOFT: СИКВЕЛ ВЫВОДИТСЯ НА ПОЗИЦИЮ СПУСТЯ РОВНО ГОД ПОСЛЕ ОРИГИНАЛЬНОГО РЕЛИЗА. И КАКОЙ СИКВЕЛ!

Прошлогодний Ghost Recon Advanced Warfighter (он же, любовно, GRAW) не просто открыл новую страницу в истории спецназовского сериала от Ubisoft. Это была одна из первых настоящих игр нового поколения, благодаря которой владельцы Xbox 360 увидели, наконец, на какие чудеса способна их новая консоль. Впрочем, дело было не только в первоклассной графике. Приключения солдат будущего в Мексике оказались настолько удачными, что геймплейный скелет GRAW стал основой и для другого блокбастера – Rainbow Six Vegas. Мы знаем: Ubisoft не даст хорошей игре залежаться (если это не Beyond Good & Evil). Вторая операция капитана Скотта Митчелла начинается в марте на мексиканской границе. И прежде чем опять петь оду завораживающей графике, скажем вот что. Бывает, игру делает один спецэффект. Мы говорим Call of Duty 2, подразумеваем дымовые гранаты: невозможно забыть тот день, когда ты, рядовой Василий Козлов, в снежном Сталинграде в белой завесе нос к носу столкнулся с немецкими танками. GRAW – это перезвон пуль об бетон, уверенные жесты Митчелла и та чертова ночная миссия, где ты высаживаешься без поддержки, Cross-Com едва работает, а сверху, из-за деревьев, уже светит прожектором вражеский вертолет. GRAW 2 – это, в первую очередь, взрывы. Они и в первой части были на пятерку (жаль, только мало), а теперь – на пятерку с двумя плюсами. Вертолет поддержки запускает ракетой в повстанческий танк, и экран захлестывает пламенем: машина превращается в огненный шар, детали обшивки взметаются вверх, оставляя за собой дымные следы, вспышка ослепляет и сбивает с толку, пламя немного расходится в стороны, клубится, выбрасывает черную гарь, задевает грузовики, порождает цепную реакцию, находит все новые жертвы. Через полминуты ад закрывает свое представительство на земле, и перед вами остаются догорающие корпуса, уходящий в небо дым и стелящаяся по раскаленному асфальту пыль. Все это – под специально подготовленную героическую инструментальную музыку, крики мексиканцев и стрекот штурмовых винтовок, не смолкающий в GRAW ни на минуту. Невероятные взрывы – то, о чем невозможно писать без эмоций. Но это замечательное обновление графики лишь один из пунктов в плане «Сделаем уровни GRAW более живыми». Разработчики в интервью признались, что, мол, в числе недостатков первой части GRAW чаще других упоминались именно «вымершие» улицы Мехико (кстати, это подметили и мы в нашем обзоре: неужели мирные жители все до единого бежали из столицы?). Что ж, мирных жителей не видно и в GRAW 2 (теперь это более-менее объяснимо, ведь действие происходит уже за пределами мегаполиса), зато природа стала куда более живой. Динамический огонь и дым, ливни, порывистый ветер и песчаные бури, мокрые дома, лужи после дождя – все это вы увидите своими глазами. Кроме того, движок также научился обрабатывать полупрозрачные материалы (например, ткани) и лучше работать с освещением, как рассеянным, так и прямым.

Искусственный интеллект прошел курсы повышения квалификации. Причем как у подчиненных, так и у противников. Братья по оружию, любившие открыть огонь, даже будучи отправленными в разведку (то есть в режиме Recon), теперь ведут себя аккуратнее и отвечают на стрельбу лишь в крайних случаях. Раньше товарищи друг от друга отличались

Проверка на внимательность: заметили ли вы, что на этих двух страницах Митчелл и компания используют немного другую форму, отличную от той, что они носили во время операции в Мехико? В первой части GRAW разработчики использовали камуфляж типа Multicam («Мульти-камуфляж»), разработанный американскими учеными для программы Future Force Warrior. По логике вещей, именно этот вариант военной формы должны использовать Митчелл и компания, равно как и все американские солдаты в недалеком будущем. Во второй части игры солдаты используют зеленоватый ACU (Army Combat Uniform, «Боевая униформа Армии»), которая используется в вооруженных силах США сегодня. Мы оставляем читателю право самому найти глубокий тайный смысл в этом, несомненно, важном изменении. Кстати, вы же не думали, что GRAW 2 обойдется без новых видов оружия и техники? Разработчики еще не опубликовали официальный список, но на скриншотах видны бельгийский пистолет-пулемет P90 и относительно новая итальянская винтовка Beretta Cx4 Storm.



4 В статике взрывы не производят и десятой доли должного впечатления. В движении они – неземная красота.

5 В GRAW 2 вы сами выбираете отряд, который лучше подойдет для исполнения боевой задачи.

6 Как раньше, замеченные отрядом враги подсвечиваются алыми ромбиками.



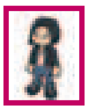
GRAW 2 – это, в первую очередь, взрывы. Они и в первой части были на пятерку, а теперь – на пятерку с двумя плюсами.

почти символически, но за прошедший год освоили новые специальности и стали профессионалами в какой-то области. Это значит, что перед выполнением боевой задачи нужно хорошенько подумать: какой отряд сможет достичь поставленных целей с наибольшей эффективностью? Стоит ли занимать место в четверке бесполезным в бою медиком, или лучше взять пулеметчика? Или, может, снайпера? Выбор ложится на широкие капитанские плечи. Из Call of Duty пришла боевая говорилья: дружественные солдаты криком объявляют положение врага и количество живой силы, а Митчелл примостил в цифровой шлем компас для лучшего ориентирования на местности. Враги, в свою очередь, тоже больше не будут шиты лыком. Стоять на месте и отстреливаться – вчерашний день. Гады набрались смелости и стали не пассивными, а активными участниками боя: стараются накрыть вас огнем и обойти, а еще лучше – прихлопнуть одной метко брошенной гранатой.

Командный интерфейс Cross-Com дорос до версии 2.0, но так и остался занимать лишь малую часть экрана, не отвлекая от феноменальной графики. Самое серьезное изменение – это, пожалуй, возможность взглянуть на мир с камер, установленных на военной технике и шлемах подчиненных. Так можно было делать и раньше, но лишь в небольшом окошке. В сиквеле вид открывается на полный экран и вы, незримо пребывая в голове солдата, вольны с ходу отдавать приказы, не переключаясь на глобальную карту. Так же и «сайфер» (летающий дрон-разведчик) отныне готов транслировать картинку с высоты птичьего полета Митчеллу точно в мозг. У отряда есть и новая машина, так называемый «Ослик» (MULE). Это бронированная беспилотная платформа повышенной проходимости на шести колесах. Применяется в основном как разведчик и мобильное укрытие – «Ослик», конечно, не титановый и десяти попаданий из ракетницы не выдержит, но надежной защитой от пуль станет всегда. В железном брюхе «Ослика» команда хранит оружие и боеприпасы: случись вам посредине задания испытать немедленную потребность в снайперской винтовке, обращайтесь.

Подписчики Xbox Live знают, что первый GRAW был разбит на две части на разных движках, и мультиплеер выглядел отнюдь не так впечатляюще, как сингл. Чего ждать от GRAW 2, пока неясно, но уже сейчас достоверно известно, что кооперативным миссиям – быть (а ведь именно этого так хотели многие любители игры)! В списке платформ, кроме очевидных Xbox 360 и PlayStation 3, также числятся PlayStation Portable и PC. Чем нас удивят две последние версии, непонятно – в частности, увидим ли мы на PC прямой порт GRAW 2 с новых консолей, или же продолжение отличного (от других) компьютерного GRAW? Загадка. Мы поживем, и как только увидим, отчитаемся перед вами с этих нерезиновых страниц. СИ

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** simulation.submarine
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Romania
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2007 года
- **ОНЛАЙН:** http://silenthunter4.uk.ubi.com/



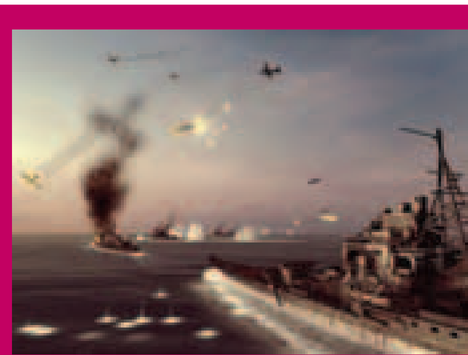
Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru



1 Приятно наблюдать, как поверженное «морское чудовище» неспешно идет ко дну.



2 Судя по лицу, один из членов команды в страшном запое.









SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC

ПОСЛЕДНИЙ ИЗ МОГИКАН ЖАНРА СИМУЛЯТОРОВ ПОДВОДНЫХ ЛОДОК

Симуляторы подводных лодок всегда отличались суровым отношением к игроку, распугав, в конце концов, потенциальных покупателей. Немудрено, что вскоре жанр для узкого круга почитателей почти исчез. Sub Command и Dangerous Waters были выдающимися сериями но и они потерпели коммерческую неудачу. Однако один сериал попрежнему держит прямой курс и легко идет на скорости в двадцать узлов..

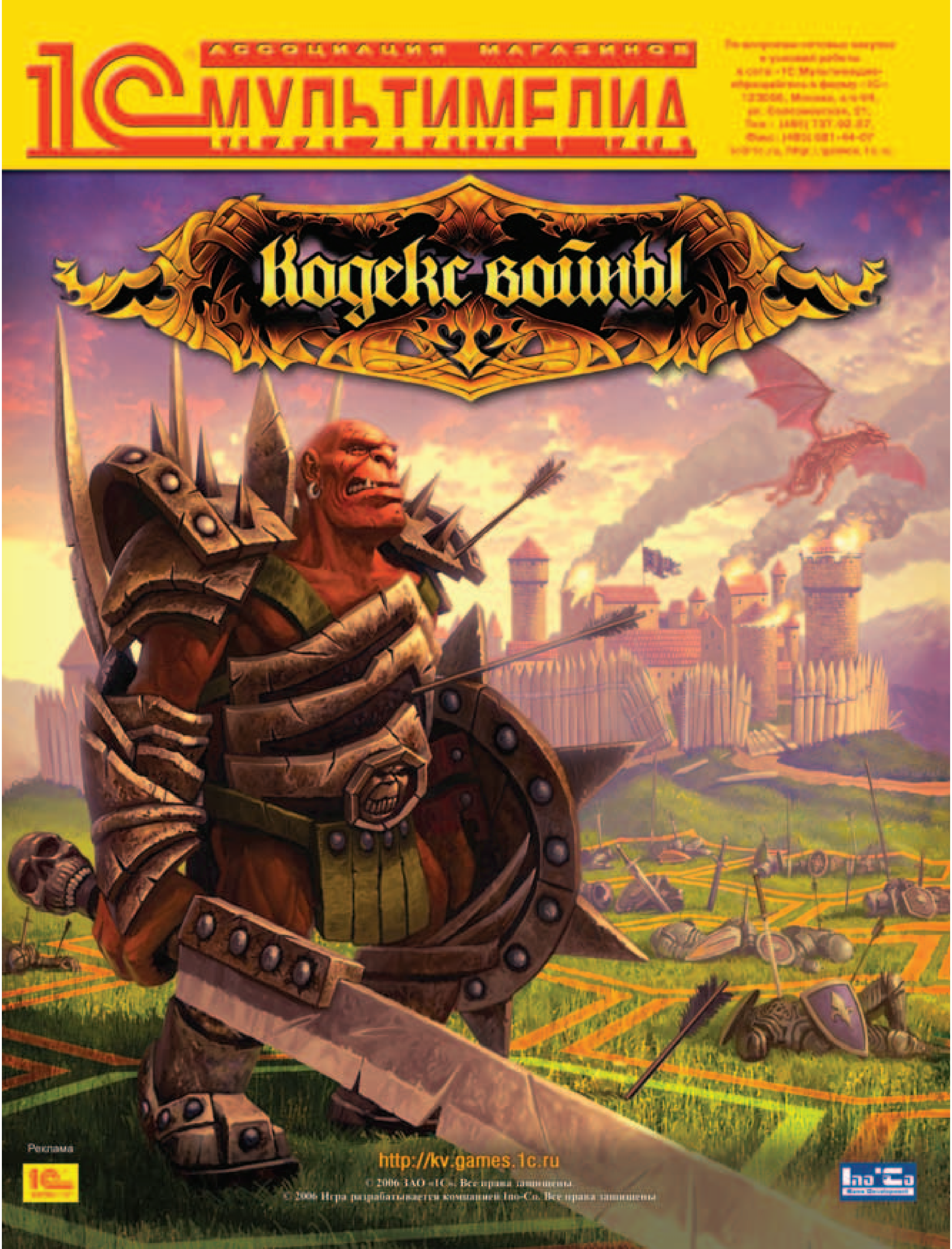
Речь идет о непотопляемом симуляторе Silent Hunter, который уже весной обогатится четвертой частью. Напомним, что все десять лет истории сериала (первый «бесшумный охотник» вышел в 1996 году) виртуальные подводники упорно топили немецкие подлодки, транспортные корабли и крейсеры. На этот раз свастика на вражеских флагах уступит место красному солнцу. Новым театром боевых действий станет Тихий океан, а главным противником – японские моряки. Игроку выдадут фуражку шкипера американской подводной лодки. Со временем, конечно, появятся более значимые звания и награды. Но подниматься по карьерной лестнице вместе с игроком будут и подчиненные.

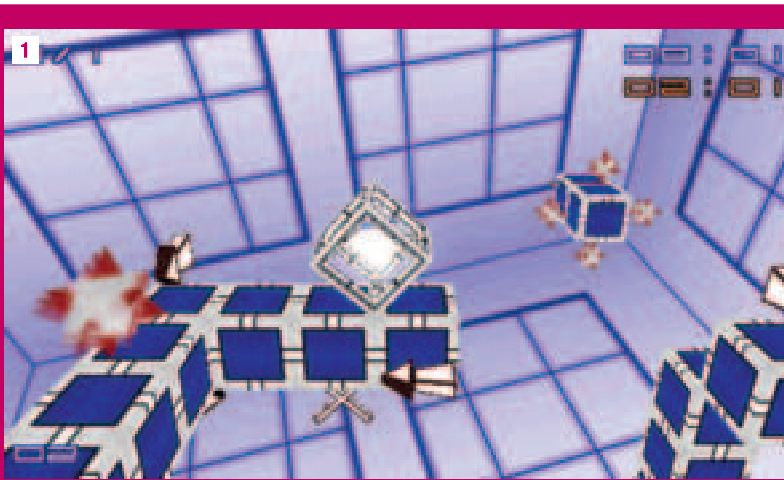
Ведь авторы работают не только над реалистичными боевыми характеристиками в Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific, но и стараются показать, что команда судна – не данные статистики, а живые люди. Члены экипажа будут накапливать опыт и развивать умения, которые заметно повлияют на поведение лодки в бою. С умелым машинистом субмарина всегда оторвется от преследователей. А благодаря наводчику, с которым вы прошли огонь и воду, торпеды обязательно найдут цель. Игрок сам определит, какие умения нужны подчиненным, какие – нет. Стоит отметить, что этот небольшой ролевой элемент будет предельно прост, чтобы не отвлекаться от главного – морских сражений.

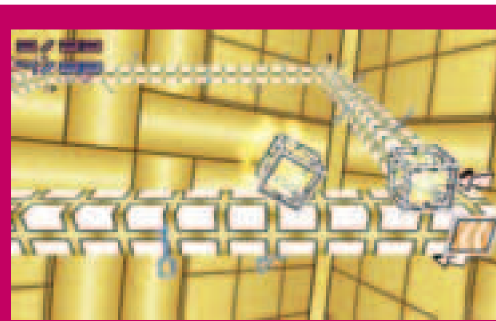
Графический движок игры хоть и является доработанной версией ядра Silent Hunter III, но изо всех сил старается держаться современных стандартов. И во многом успешно. Модели линкоров и подводных лодок производят приятное впечатление. Художники и программисты Ubisoft Romania утверждают, что битвы железных монстров в Wolves of the Pacific по зрелищности не уступят голливудским фильмам. Другое дело, что в киноповестях о субмаринах взрывов и драматических сражений почти что нет – внимание зрителей сосредоточено на переживаниях команды.

Но приятной картинки матерым подводникам будет недостаточно. Серия Silent Hunter всегда славилась убедительным поведением кораблей и подлодок. И четвертая часть не собирается упрощать механику управления или делать другие уступки массовому рынку. В игре тщательно воссоздадут даже такие мелочи, как особенности детонаторов американских торпед. Разумеется, все панели, счетчики и приборы субмарин вы найдете там, где они расположены на настоящих судах. И так на всех четырех лодках, которыми позволят командовать в игре: на P-class, Tambor, Salmon и на Gato. Выпускать в океан вас будут с самыми различными заданиями. Начиная от дежурного патрулирования заданного квадрата и заканчивая преследованием корабля с высокопоставленным офицером. Самое интересное, что цели миссии будут случайно изменяться на протяжении всего задания. Командир вполне может отозвать вас из патруля и отправить на войну с небольшим японским флотом.

Ubisoft, похоже, крепко взялась за Silent Hunter. И нельзя не заметить, что благодаря этому сериал сейчас в отличной форме. СИ

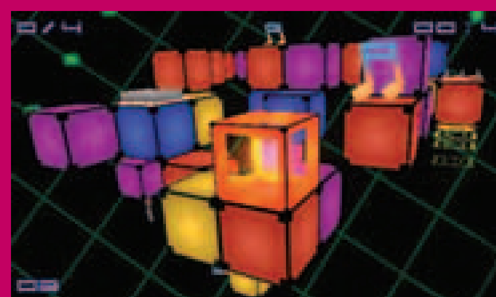

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Кодекс войны
Реклама
http://kv.games.1c.ru
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 Игра разрабатывается компанией Ino-Co. Все права защищены
Ino-Co











ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
ЖАНР: special.puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: D3
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Metia Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ДАТА ВЫХОДА: 16 февраля 2007 года (США), 23 марта 2007 года (Европа)
ОНЛАЙН: http://www.d3publisher.us



Автор:
Саша Глаголев
glagol@gameland.ru

1 Логические игры редко балуют картинкой, но, право, в эпоху высоких технологий можно было сделать и поярче!

2 С такой расцветкой дороги даже по прямой проехать затруднительно, не то что в поворотах не заплутать!





CUBE

КУБИК-РУБИК БЫЛ ГОЛОДНЫЙ, ПРОГЛОТИЛ УТЮГ ХОЛОДНЫЙ!

Интересно, остались ли на свете читатели с печенью без цирроза и головой без склероза, помнящие Первые Игры? Если остались, они наверняка знакомы с чудесной игрушкой Sokoban. В ней лопоухий грузчик двигал ящики и получал очки. Пределом мечтаний было сдвинуть все ящики на особо подсвеченные поля за меньшее число ходов. (Чем меньше ходов – тем больше картинка с голой теткой, которая (картинка, к сожалению, а не тетка) выдавалась в качестве награды за пройденный уровень. В некоторых версиях игры после прохождения напоказ выставлялась только лысина грузчика, но мне в этом смысле повезло.)

Шли годы, бурь порыв мятежный рассеял прежние мечты. На PS one появилась игра под названием Kula World. В ней повествовалось о нелегкой судьбе красно-желтого шарика. Шарик катался по уровням и собирал фрукты. Звучит странновато, но стоит начать – не оторвешься. Уровни представляли собой изощренные трехмерные лабиринты, в которые для пущего веселья разработчики напихали всяких телепортов, катапульт, колючек и прочих грабель. Редкий шарик докатывался до середины, редкий игрок не топтал в отчаянии джойстик и не рвался к финишу, хотя никаких теток ему за это уже не обещали даже в пиратской версии.

Не прошло и десяти лет, как нашлись умники, решившие поменять шарик на кубик и выпустить игру с говорящим названием Cube. В ней есть тьма-тьмущая лабиринтов, набитых подарками и опасностями под самую завязку. Есть начало и, не побоюсь этого слова, конец. Есть кубик. Требуется протащить кубик из начала в конец, собрать все гостинцы и не угодить в ловушки. Лабиринты составлены из квадратных тоннелей размером точь-в-точь как кубик. Никаких особенных красот, зрелищных всполохов, мерцаний и взрывов не предусмотрено. И вообще. Уже упомянутая Kula World, которая в этом году разменяет второй десяток, по сей день выглядит гораздо выразительнее.

Камера позволяет осматривать уровни со всех сторон, хотя это не шибко облегчает жизнь. Потому что обязательно найдется куча хлама, которая жизнь усложнит. Колючки, бомбы, подвижный пол и стены… Напрягать придется не пальцы, а мозги. А чтобы небо с овчинку не казалось, попадаются и полезные вещицы. Например, переключатели, открывающие потайные ходы.

Самая главная радость – это редактор уровней. Всем горлопанам, которые любят возмущаться убожеством созданных разработчиками лабиринтов, советуют открыть редактор и закрыть рот. Придумать что-то действительно стоящее – работка не из легких. Скачать и пройти чужой лабиринт куда проще. Творениями можно поделиться с друзьями (как, впрочем, и с совершенно незнакомыми людьми).

А сами уровни разрешено проходить не только в одиночестве, но и совместно. Предполагается игра друг против друга и в связке. К сожалению, о многопользовательском режиме больше ничего не известно. Также неясно, как именно выставлять собственные уровни на всеобщее посмешище. Ну ничего – и так скоро все узнаем. Уже и сейчас ясно, что лучше забавы для поездки в метро не придумать. Заранее хотелось бы получить ответ только на один вопрос, будут ли показывать картинки с голыми тетками при успешном прохождении этапа. СИ



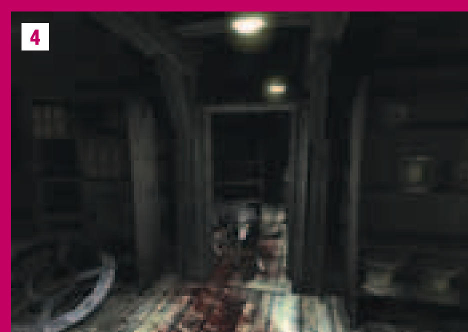
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН
ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
РОЛЕВАЯ ИГРА
Огромный мир для исследования: три материка, города и замки, а также населенные монстрами бескрайние поля, леса, ущелья и долины.
Эпические пошаговые сражения: герои, ведущие за собой в битву многочисленные отряды воинов и магов, мятежные феодалы, разбойники, монстры - на войне все будут при деле.
Разнообразные задания: уничтожить главаря бандитов, доставить письмо, выиграть пивной чемпионат - настоящий герой не гнушается никакой работы, если она сулит выгоду!
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
DVS







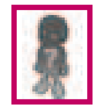






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure.first-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Lexicon
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Frictional Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2007
- **ОНЛАЙН:** www.penumbra-overture.com



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru

1 Раздевалка американского колледжа или туалетная комната из Doom 3.

2 Здесь ведутся раскопки. Пока раскопали какую-то трубу.

3 Каюта без уюта.

4 Сколько волка ни корми...

PENUMBRA: OVERTURE

«ТОЛЬКО ФИЗИКА. НИКАКОЙ АНИМАЦИИ»

Мать главного героя Филиппа умирает. После ее похорон молодого человека не покидает чувство глубокой подавленности и безысходности. Тоска вот-вот сведет его в могилу. Внезапно он получает письмо: отец, бросивший семью еще до рождения сына, жив и находится в Гренландии. Казалось, после трагедии все двери для Филиппа закрыты, но вместе с этим сообщением появляется последняя, пусть и слабая, надежда убежать от неотвязного горя. Это письмо дает ему возможность «обнулить счетчик», найти лазейку в новую жизнь. В его случае лазейка – узкий 2 на 2 метра люк, занесенный колючим гренландским снегом. Филиппу ничего не остается, как спуститься в него.

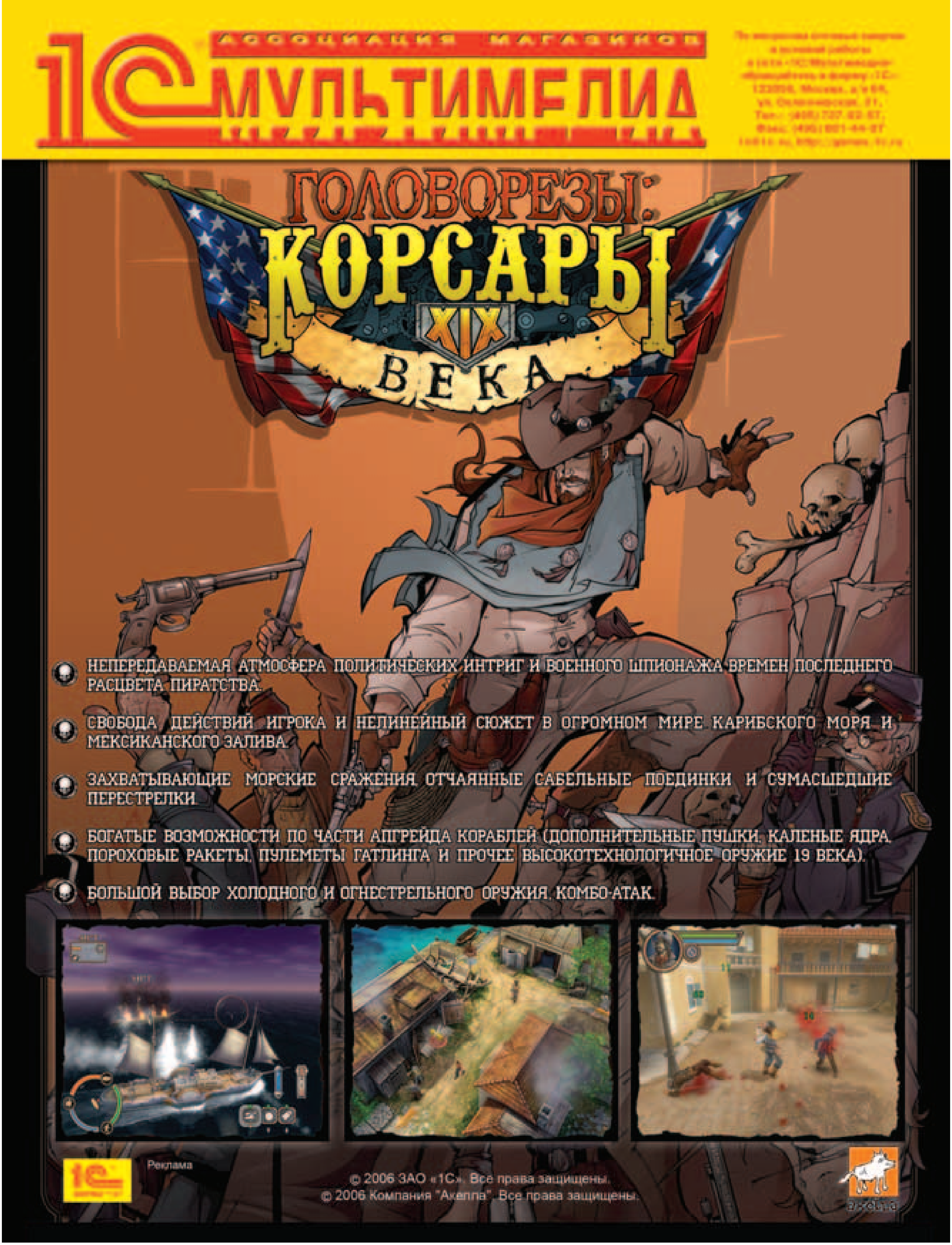
Penumbra: Overtune – настоящая загадка: разработчики загадочны, издатели загадочны, сюжет загадочен, точная дата выхода загадочна. Не загадочно только то, что Penumbra: Overtune – это развитая версия небольшой технологической демки Penumbra, не так давно ошарашившей сверхинтерактивной гуттаперчевой физикой всех любителей бесплатных игр. В Frictional Games, отдавая Overture в свободное онлайновое пользование, и думать не могли о том, что их поделка так понравится аудитории и аудитория потребует добавки. Но так вышло: рейтинги Penumbra как бесплатного проекта росли, игроки хотели расширений – короче, начало было положено. Оставалось сделать грамотный коммерческий ход. И он был сделан: для Penumbra нашли издателя, немного переименовали, подлатали и, как главному герою, дали новую жизнь. Теперь Penumbra называется Penumbra: Overture, у нее улучшенная графика, она стала крупнее, ладно сбита и, начиная с февраля этого года, будет выходить эпизодами по 20 евро за штуку.

Часто такую форму выпуска игр (см. Half-Life 2 Episodes, Sin Episodes) называют «дозовой», а игроков уподобляют наркозависимым, готовым приплачивать за каждую новую порцию удовольствий.

Но Penumbra не только загадка, но и заболевание: напугает так, что валерьяночно-пустырниковым коктейлем придется отпаиваться. Фирменный лавкрафтовский саспенс, повсеместная темнота (враг молодежи), динамические острые тени, то исчезающие, то пропадающие, скрип ржавой, по диагонали простреленной двери, медленные шаги за спиной, и фонарик, вот-вот разрядится. Испугаться и не встать. Но это был бы Doom 3, если бы Overture не была полностью «антианимированной».

«Привет, я Томас Грип, ведущий программист Punumbra: Overture, – звучит в последнем ролике игры, показанном в Интернете, – и мы начинаем демонстрировать физику. Физика помогает в борьбе с монстрами, которые могут выскочить из-за угла». Томас расставляет поддоны треугольником (никаких нажатий клавиши «use», все перетаскивается с помощью курсора мышки), кладет на них пустое ведро и взрывает рядом с конструкцией динамит. Поддоны разлетаются в щепки, ведро падает к ногам героя. Здесь заканчивается Half-Life 2 с E3 2003 и начинается Penumbra из 2007: Томас берет ведро за ручку (!!!) и начинает его раскачивать. Затем он открывает ящик, и лежащий где-то в его глубине карандаш прикатывается только через мгновение. Вентили также вращаются вручную. Не «подошел, нажал – прокрутилось», а «подошел и сам начал крутить». «Только физика. Никакой анимации», – резюмирует Томас и тут же продолжает: «А вот про монстров мы посмотрим с вами в следующем ролике...»

Прошло время, ролика так никто и не видел. Ждем удара из-за угла. СИ



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ГОЛОВОРЕЗЫ:
КОРСАРЫ
XIX
ВЕКА
НЕПЕРЕДАВАЕМАЯ АТМОСФЕРА ПОЛИТИЧЕСКИХ ИНТРИГ И ВОЕННОГО ШПИОНАЖА ВРЕМЕН ПОСЛЕДНЕГО РАСЦВЕТА ПИРАТСТВА.
СВОБОДА ДЕЙСТВИЙ ИГРОКА И НЕЛИНЕЙНЫЙ СЮЖЕТ В ОГРОМНОМ МИРЕ КАРИБСКОГО МОРЯ И МЕКСИКАНСКОГО ЗАЛИВА.
ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ МОРСКИЕ СРАЖЕНИЯ, ОТЧАЯННЫЕ САБЕЛЬНЫЕ ПОЕДИНКИ И СУМАСШЕДШИЕ ПЕРЕСТРЕЛКИ.
БОГАТЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПО ЧАСТИ АПГРЕЙДА КОРАБЛЕЙ (ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПУШКИ, КАЛЕНЫЕ ЯДРА, ПОРОХОВЫЕ РАКЕТЫ, ПУЛЕМЕТЫ ГАТЛИНГА И ПРОЧЕЕ ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНОЕ ОРУЖИЕ 19 ВЕКА).
БОЛЬШОЙ ВЫБОР ХОЛОДНОГО И ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ, КОМБО-АТАК.
Реклама
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 Компания "Акелла". Все права защищены.

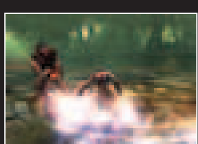
ЧТО ЗНАЕМ?
Кратос, ныне бог войны, путешествует на край света, дабы изменить свою судьбу. Будет много-много крови и расчлененки.

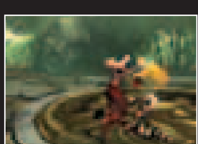
ЧЕГО ЖДЕМ?
Церберов и циклопов, грифонов и гарпий, усложненных головоломок и жесточайших схваток. А вот не ждем особых изменений по сравнению с первой частью.

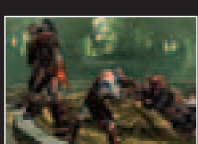


God of War II

ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2 | КОГДА В ЕВРОПЕ: В МАРТЕ 2007 ГОДА











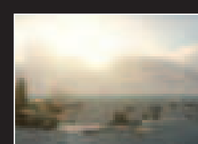
ЧТО ЗНАЕМ?
Не имеющая никакого отношения к известному издателю видеоигр морская стратегия-долгострой, позволяющая непосредственно управлять каждым подконтрольным юнитом, будь то хоть самолет, хоть авианосец.

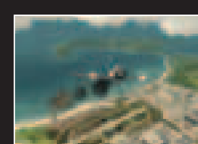
ЧЕГО ЖДЕМ?
Современной графики, полной аутентичности юнитов реалиям Второй мировой да сбалансированного мультиплеера.

Battlestations: Midway

ПЛАТФОРМА: XBOX 360, PC | КОГДА В ЕВРОПЕ: 9 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА



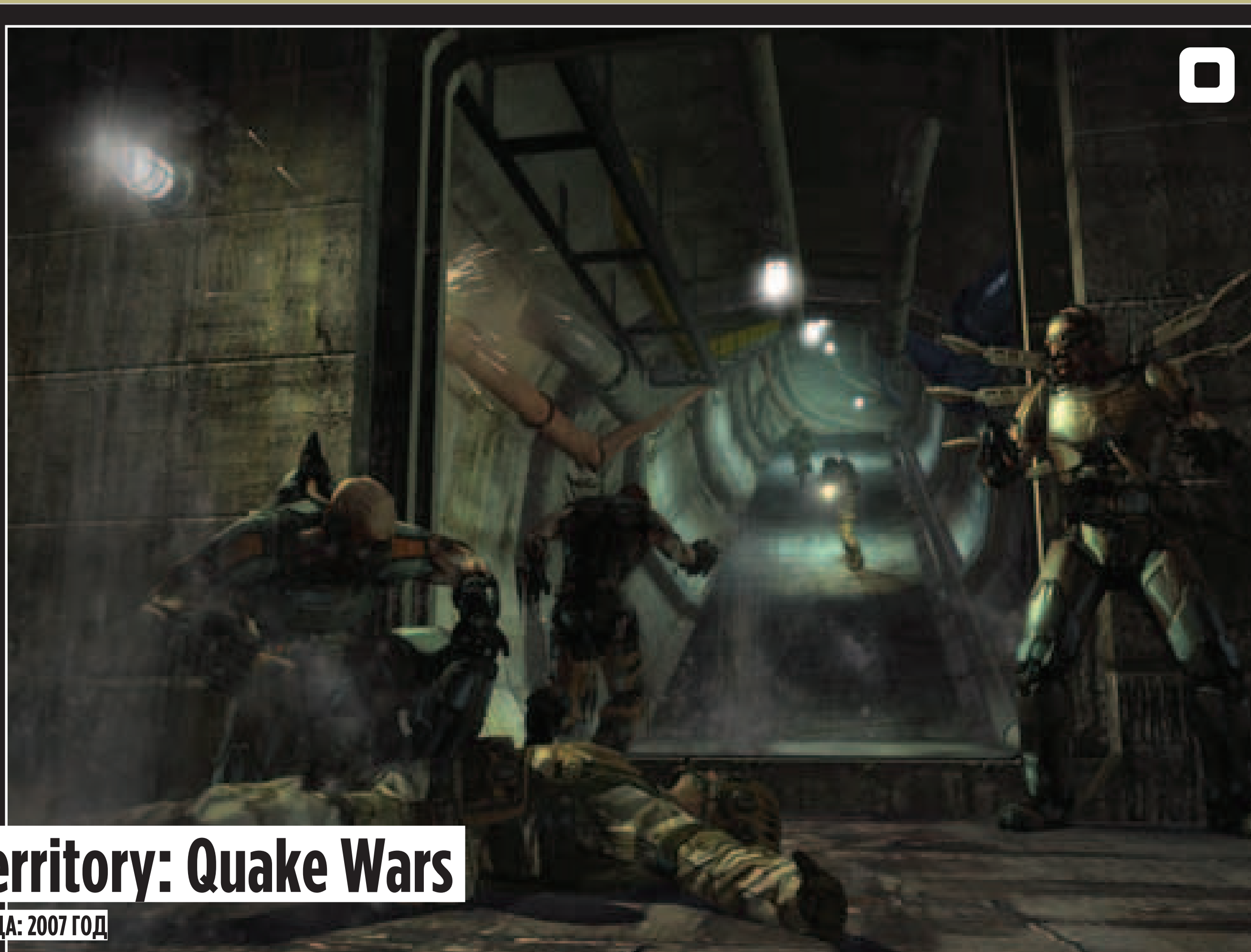






ЧТО ЗНАЕМ?
Предыстория событий Quake II, повествующая о вторжении строггов на Землю в 2060 году и развернувшейся войне за спасение планеты.

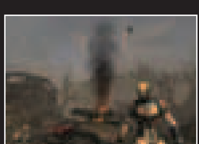
ЧЕГО ЖДЕМ?
Грандиозных сражений Объединенных Сил Защиты землян с киборгизированными полчищами инопланетян на огромных картах.

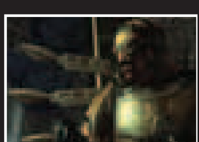


Enemy Territory: Quake Wars

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД











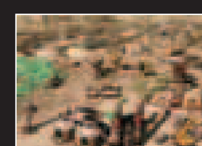
ЧТО ЗНАЕМ?
Большая часть планеты покрыта тибериумом и непригодна для жизни, но пока жив Кейн, война NOD и GDI продолжится, несмотря ни на что.

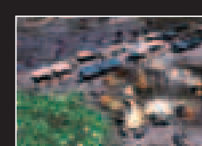
ЧЕГО ЖДЕМ?
Новой части легендарного RTS-сериала (это уже ого-го!), сделанной на самом современном уровне. Ждем Мамонт-танков и Орка-бомберов.

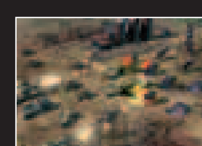
Command & Conquer 3: Tiberium Wars

ПЛАТФОРМА: XBOX 360, PC | КОГДА: 2007 ГОД









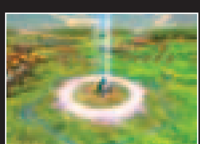
ЧТО ЗНАЕМ?
Заурядный конфликт орков и людей перерастает в кровавую бойню, втягивающую все новых участников. Кто на самом деле стоит за всеми событиями?

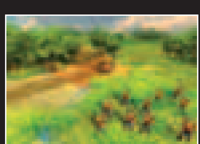
ЧЕГО ЖДЕМ?
Напряженных пошаговых сражений, 70 видов юнитов в 9 родах войск, зрелищной магии и закрученного сюжета.

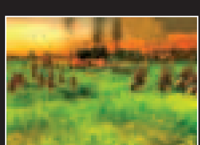


Кодекс войны

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД











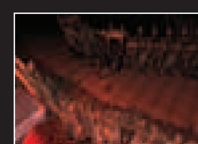
ЧТО ЗНАЕМ?
«Партийная» action/RPG, действие которой разворачивается во вселенной одноименной книги Сергея Лукьяненко и Ника Перумова.

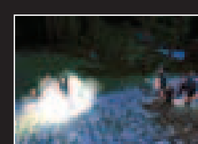
ЧЕГО ЖДЕМ?
Смешения магии и технологии, до десяти персонажей под нашим контролем и двадцати пяти разнообразных локаций .

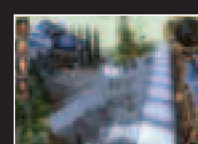
Не время для драконов

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД










СТРАТЕГИЯ
ГАЛАКТИЧЕСКОГО
МАСШТАБА
«Supreme Commander — главная игра в карьере Криса Тейлора»
Игромания
WWW.THQ.CO.UK
Games for Windows
GAS powered GAMES


SUPREME™
COMMANDER
EDITORS' CHOICE WINNER
Best of E3
BEST OF E3
Бука



WINDOWS VISTA:

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Поколения консолей сменяют друг друга, и только PC всегда оставался одним и тем же: компьютерщики тратились на регулярные апгрейды, стараясь догнать и обогнать приставочные вычислительные мощности. Операционные системы от Microsoft постепенно развивались, сменяя друг друга тихо, без шума и гама. Последняя и самая удачная ОС, Windows XP, была выпущена более пяти лет назад, в конце 2001-го. Windows Vista, приходящая ей на смену, официально появилась в магазинах 30 января, и впервые различия между двумя ОС настолько значительны, что можно сказать: PC вместе с консолями вступает в новое поколение. Windows Vista – самая долгая и амбициозная разработка компании, и обновленный графический интерфейс Windows Aero – лишь вершина айсберга. Многое осталось «под водой»: например, программисты Microsoft написали DirectX 10, который выведет графику на новую высоту, но уже не сможет запускать старые игры (совместимость с ними сохранится за счет эмуляции DirectX 9 – вспомните, точно так же работают старые игры на PlayStation 3 и Xbox 360). Вместе с Windows Vista обновляется большинство приложений от Microsoft, например, браузер Internet Explorer, проигрыватель Windows Media Player и набор офисных приложений Microsoft Office. И если переход с Windows 2000 или Windows ME на Windows XP был логичной эволюцией, то шаг с Windows XP на Windows Vista – это прорыв, переход количества в качество. И хотя Windows Vista заработает на почти любой современной конфигурации, чтобы раскрыть все ее возможности, понадобится совершенно новый компьютер – такой, который станет народным через год-два.

Итак, чем же? Чем отличается Windows Vista от Windows XP? Нужен ответ простой, короткий, ясный и в пределах одного предложения. Работая над этим материалом, я составил краткий список изменений, которые необходимо упомянуть в статье, – перечисление растянулось на несколько страниц, и лишь одно улучшение знаменательно настолько, чтобы ткнуть в него пальцем и сказать: «Это оно! Вот фундаментальное различие. Вот причина для апгрейда, технология будущего, наше все». Это DirectX 10, который через год-другой станет стандартом для всех графических приложений. Он доступен только в Windows Vista, и именно его будут требовать новейшие игры. Это значит, что нам, геймерам, придется переходить на Windows Vista, вопрос только – сразу или чуть погодя? Остальные обновления ОС тонким слоем размазаны по десяткам свистелок и звенелок, которые и делают Windows Vista самой дружелюбной операционной системой семейства Microsoft.

ЧАСТЬ 1: ИНТЕРФЕЙС



1 Панель управления опять была упрощена. Так новичку будет быстрее открыть программе доступ через файервол, а знатоку... а знаток сам во всем разберется.

2 Обновленное меню «Пуск» выглядит знакомо. Слева – список последних программ, которыми вы пользовались.

3 В Windows Vista помощь преследует пользователя повсюду, даже в начальном меню.

4 Кнопка «Пуск» стала круглой и без надписи. Рядом с ней уже знакомая Show Desktop («Показать рабочий стол») и Flip 3D, модный вариант переключения по Alt+Tab.

5 Обычное окно проводника Windows Vista. Обратите внимание: слева всегда висит список любимых ссылок.

6 Тьма, наступающая на рабочий стол справа, – это Windows Sidebar. Сейчас в него встроено три умолчальных гэджета: часы, слайдшоу и слежение за RSS-фидами.

7 Кнопка «Вверх» канула в лету, а «Вперед» и «Назад» стали выглядеть футуристично. Как и все остальное в Windows Vista.

8 Обратите внимание на эффекты прозрачности Windows Aero: рамки окошек теперь не загораживают рабочий стол.

9 Вместо меню File в окошках висит контекстное меню. Заметьте, в разных окнах доступны разные команды.

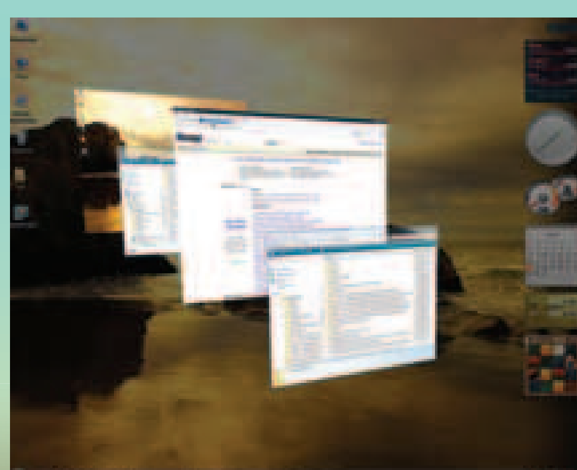
10 В правой верхней части каждого окна (даже панели управления) примостился поиск, который поможет найти все, что вашей душе угодно. Например, ролики Metal Gear Solid: The Twin Snakes.

11 Как только вы вводите что-то в строке поиска, окно мгновенно переключается на отображение результатов.

12 Не все папки отображаются как набор иконок. Подборка видеофайлов, собранная в одном каталоге, на лету сканируется, и ОС показывает первые кадры каждого ролика.

13 Достаточно навести курсор мыши на любое окно, свернутое в панель задач, и вы увидите подробное всплывающее превью, обновляемое в реальном времени. Windows Media Player 11 очень удачно сворачивается, оставляя небольшое окошко для видео. Так что теперь можно одновременно смотреть любимые серии One Piece и делать иллюстрации к статьям.

Пользовательский интерфейс Windows Vista продолжает эволюцию в направлении, заданном ещё в Windows XP. Окна на месте, три кнопки – «свернуть», «развернуть», «закрыть» – перекрасились, но тоже никуда не делись. Внизу полоска панели задач и меню «Пуск», кнопка которого сменила форму с прямоугольной на округлую. По существу, изменение одно: из всех окон и приложений пропало стандартное меню File\Edit\View (отчего очень странно использовать такой «купированный» Internet Explorer 7 в Windows XP). Слева в каждом окошке будет расположен Favorites Bar со ссылками на ваши любимые папки, сверху – контекстное меню. Словом, интерфейс обработан так, чтобы пользователю было удобно сделать простой выбор без долгих копаний в меню. Вообще, интерфейс Windows Vista характеризуется упрощением всего, что можно было хоть как-то упростить. Стандартная строка поиска теперь есть в каждом окне – а уж операционная система постарается найти именно то, что вам нужно, будь то файлы, веб-страницы или справка. Кстати, в Windows Vista переработана система встроенной помощи, и теперь к статической базе добавилась онлайновая, которая обновляется по отзывам пользователей: на свой вопрос вы получите такой ответ, который уже помог сотням пользователей до вас. Меню «Пуск», переработанное в очередной раз, теперь слева отображает список программ, которыми вы недавно пользовались, а справа – ссылки на любимые папки, «Компьютер» (раньше «Мой компьютер»), «Панель управление» и прочие полезные вещи. В правой части рабочего стола расположился Windows Sidebar – вертикальная панель гэджетов, родная сестра горизонтальной панели задач. Сам по себе Sidebar не делает ничего полезного, он лишь позволяет специальным внешним приложениям (так называемым «гэджетам») висеть на рабочем столе. По умолчанию включены три гэджета: часы, слайдшоу и показ заголовков RSS-фидов. В комплекте с Windows Vista поставляются ещё восемь (например, календарь, прогноз погоды и конвертор валют), а сотни дополнительных гэджетов ждут вас на сайте Windows Live Gallery по адресу http://gallery.live.com. Более удобным стало переключение между окнами по Alt+Tab: теперь вместо иконок вы видите миниатюрные копии окошек, обновляющиеся в реальном времени. А если вы вдруг открыли миллион окон и потеряли любимый сайт, то достаточно навести курсор на панель задач, и над ней появятся те же мини-окошки. Если сайт всё равно отказывается находиться, можно повернуть окошки боком и, повертев колесиком мышки, найти нужное (это и есть разрекламированная «трехмерная» функция Flip 3D, аналог Alt+Tab). В целом, интерфейс Windows Vista, изобилующий подсказками и справками, оптимизирован для новичков, возможно, только купивших свой первый компьютер. Эта идея – прозрачность для пользователя и дружелюбие к новичкам – проходит красной нитью через все изменения в Windows Vista. С каждой версией система становится все более дружелюбной, пожалуй, даже слишком дружелюбной. Если же вы не теряете свои окна, не пользуетесь папкой «Мои документы», не включаете поиск, а точно знаете, где что хранится на жестком диске, то вездесущие подсказки только мешают – к счастью, в Vista, как и в XP, можно переключить интерфейс в режим Windows Classic, что вернёт его на уровень чистой и непорочной Windows 98.
Интерфейс Windows Aero и сам не прочь отключить некоторые элементы оформления рабочего стола (например, прозрачность), если почувствует, что вы запустили пять копий Adobe Photoshop и как раз сейчас системе пригодились бы дополнительные ресурсы. Словом, «междумордие» Windows Vista подкрашено и нарумянено с использованием косметики из набора Windows Aero. Где революции? Под капотом, вестимо.



ЧАСТЬ 2: ТЕХНОЛОГИИ



Интерфейс Media Center рассчитан на широкоформатные дисплеи, но и в 4:3 выглядит отлично. Идеально подойдет для бабушек и дедушек, которые не могут справиться с мышкой и хотят потыкать пультом в фотографии вручную. Или посмотреть подборку японского косплея за 2005 год.

Посмотрим правде в глаза: Windows – нестабильная операционная система. Приверженцы альтернативных ОС ехидно указывают на многочисленные ошибки и оплошности, которые переходят из одной версии операционной системы в другую. И хотя Windows XP достигла должного минимального уровня стабильности, сколько бы патчей и обновлений Microsoft ни публиковала на Windows Update, достичь идеала невозможно: само ядро построено так, что изначально не может быть стопроцентно надежным. Единственный выход – переписать ядро с нуля, кардинально изменив его архитектуру, и именно этим занялись разработчики Windows Vista. Ну, полностью заменить ядро ОС невозможно – потеряется совместимость со старыми приложениями, но кое-что сделать удастся: например, уменьшить размер ядра и защитить его от вторжения извне. Многие ошибки в прошлых версиях Windows возникали оттого, что каждый установленный драйвер становился частью ядра операционной системы, и один негодный драйвер мог запросто «свалить» всю систему. В Windows Vista драйверы приравнены к обычным программам и выставлены за пределы святая святых. Побочный эффект: теперь при установке драйверов не придется так часто перезагружать компьютер. Подобные изменения коснулись и других программ, желающих навечно стать частью вашей ОС: им придётся получать особое разрешение у пользователя, а вирусы и «трояны» смогут попасть внутрь, только если вы сами их пригласите. Кстати, многие вирусы раньше проникали в систему из Интернета, через Internet Explorer, – в седьмой версии популярный браузер существенно ограничен в правах и не сможет навредить, даже если захочет, а обновления с Windows Update устанавливаются через отдельное приложение, а не через браузер. Огромные изменения произошли в инструментарии DirectX – впрочем, о ставшей притчей во языцех десятой версии мы расскажем позже, когда заведем разговор об играх. Аудиосистема вынесена за пределы ядра, отчего стала работать... быстрее. Внутренние изменения в схеме обработки аудио позволили поднять качество звука во всех приложениях разом, а для каждой программы стало можно выбирать свою громкость звука. Кроме того, в Windows Vista встроена система распознавания речи и автоматическая «говорильня»: хорошо настроив программу под свой голос, вы сможете диктовать текст компьютеру, а он будет отвечать вам человеческим голосом. Файрвол и поддержка протокола будущего IPv6 были приделаны к Windows XP по принципу «лишь бы держалось», а в Vista эти технологии стали неотъемлемой частью операционной системы. 64-битная версия Windows Vista не будет отдельным релизом, как в Windows XP, а станет полноправной частью «семьи».

То же произойдёт с приложением Windows Media Center. Ранее доступный только в комплекте особой версии ОС, Windows XP Media Center Edition, медиа-центр теперь становится частью Windows Vista. Новой технологией его не назовешь: скорее, это оболочка, которая превращает персональный компьютер в семейный центр развлечений: интерфейс Media Center рассчитан на то, чтобы его смотрели с расстояния в три метра, а управление заточено под пульт дистанционного управления, а не под обычную мышку. Кстати, с помощью несложных манипуляций с Windows Media Center и Xbox 360 можно вывести сигнал на плазменный или обычный телевизор.

1 Медиа-центр напоминает скорее не компьютерную программу, а медиа-утилиту на консоли: выглядит внушительно, а толку – чуть. Например, обрабатывать фотографии здесь едва ли получится.

2 Варианты сортировки. Негусто.

3 Управлять «Медиа-центром» при помощи мышки противоестественно. Вы нажимаете стрелки в сторону, программа подсвечивает фотографию. Тут бы отлично подошел... геймпад.

История Microsoft Windows

20 ноября, 1985: Windows 1.0

По легенде, даже древние фидошники не видели версии Windows раньше 3.11. Изначально ОС разрабатывалась как графический интерфейс для MS-DOS и не могла предложить пользователям ничего интересного. Первая версия Windows, чудом избежавшая участи быть названной Interface Manager 1.0, могла располагать несколько окон на экране, но не могла даже накладывать их одно на другое.

9 декабря, 1987: Windows 2.0

Всего через два года вышла Windows 2.0, принятая чуть лучше, чем прошлая версия. Причины: улучшенный интерфейс, перекрывающиеся окна и встроенные только-только появившиеся Excel и Word.

22 мая, 1990: Windows 3.0

Первый серьезный успех Microsoft на рынке операционных систем после MS-DOS. Windows 3.0 (позже были выпущены улучшенные версии 3.1 и 3.11) разошлась тиражом в десять миллионов копий за два года. Для начала девяностых это был немыслимый успех. Графический интерфейс и встроенные приложения доросли до того уровня, когда с ними стало по-настоящему возможно работать, а многозадачность, особенно в работе с приложениями DOS, впервые перестала быть пустым звуком. Еще одной причиной победы стало то, что отдел продаж Microsoft наконец додумался предустанавливать Windows на компьютеры «дружественной» сборки.

24 августа, 1995: Windows 95

Windows 95 принесла в операционную систему меню «Пуск» (Start) и рабочий стол («десктоп»), без которых сейчас сложно даже представить домашний компьютер. Windows 95 заслужила печальную известность из-за своей нестабильности: под обновленным интерфейсом оставались мускулы все той же Windows 3.0, адаптированной для более современных компьютеров.

25 июня, 1998: Windows 98

Работа над ошибками. Windows 98 действительно оказалась значительно стабильнее Windows 95, но все равно недостаточно устойчивой для серьезной офисной работы. В Windows 98 был намертво встроен браузер Internet Explorer, что послужило причиной долгих и серьезных судебных разбирательств. Windows 98 свободнее работала с торгашним «железом», нормально поддерживала файловую систему FAT32 и USB-устройства, а также жесткие диски объемами, страшно сказать, больше двух гигабайт.

14 сентября, 2000: Windows ME

Циники называют Millennium Edition не иначе как Mistake Edition («Ошибочное издание»). Наполовину Windows 98, наполовину Windows XP, она уже через год уступила место наследнице и так и не оставила сколько-нибудь заметного следа на страницах истории.

25 октября, 2001: Windows XP

Самая стабильная и совершенная версия Windows (по крайней мере, до 30 января). До 2001 года разработчики трудились над более стабильной и защищенной Windows NT, и именно в Windows XP она пересеклась с «домашней» линейкой Windows и породила устойчивую и приятную на лицо операционную систему. Windows XP продержалась на рынке шесть лет – рекорд для операционной системы от Microsoft.

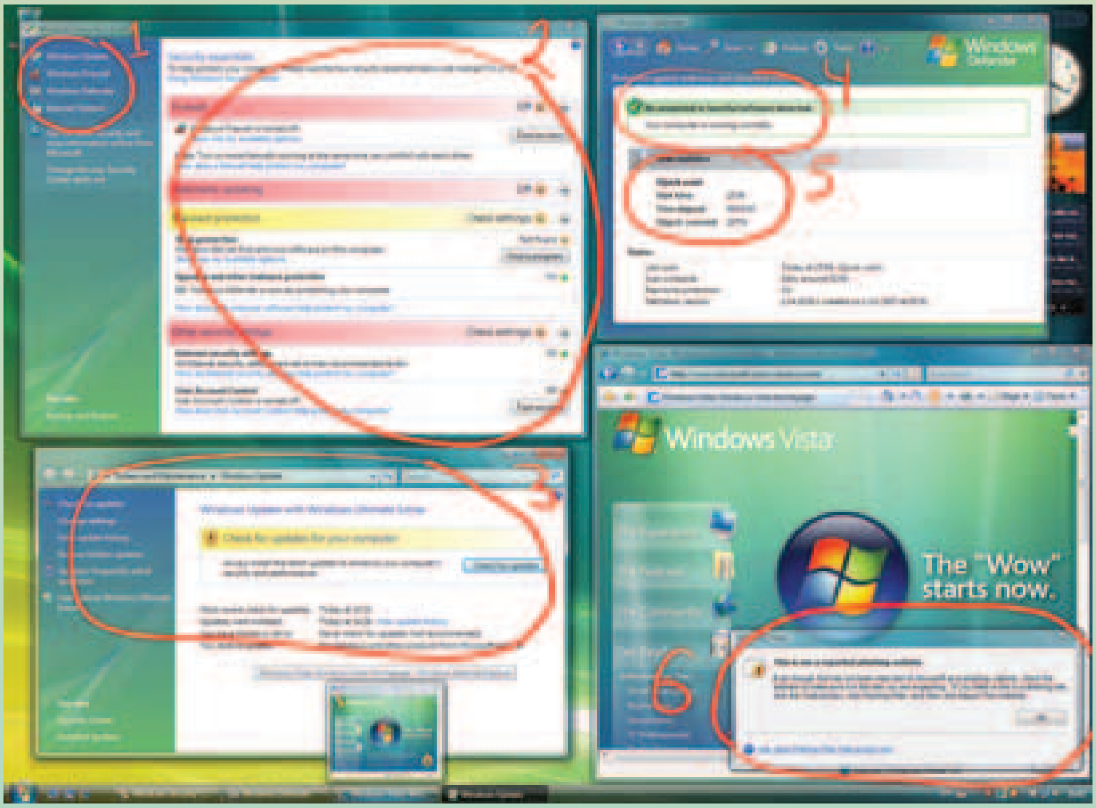
30 января, 2007: Windows Vista

«Технологический» релиз. Сохранив идеологию ОС семейства Windows, разработчики заменяют пламенный мотор на... еще более пламенный и, главное, более надежный и стабильный. Используется симпатичный интерфейс Windows Aero, появляются многие незаметные конечному пользователю улучшения (например, другая модель работы с драйверами), DirectX ускоряется и избавляется от совместимости со старыми приложениями, Internet Explorer перестает быть интегрированной частью ОС и становится более безопасным.

2011: Windows «Vienna»?

Будущее семейства Windows окутано тайнами. Проект под кодовым названием Vienna действительно существует. Ходит слух, что компания отправит весь старый интерфейс Windows в помойку и создаст совершенно новый способ взаимодействия человека с вычислительной машиной. Что же Vienna будет представлять собой на самом деле, мы узнаем не раньше чем через два-три года.

ЧАСТЬ 3: БЕЗОПАСНОСТЬ



1 Центр безопасности Windows следит за четырьмя основными параметрами: обновление системы, работа файервола, защита от мошенников с Windows Defender и поддержание безопасных настроек работы с Интернетом.

2 Обратите внимание, как изменился стиль общения системы с пользователем. К каждому пункту синим шрифтом дана ссылка, объясняющая его действие.

3 Поскольку Internet Explorer был понижен в правах и теперь не может запускать файлы из Сети, то сервису обновлений Windows Update ничего не оставалось, кроме как стать отдельным приложением. Вот таким.

4 Windows Defender – младший брат антивирусной программы. Он следит за вредоносным софтом, который может проникнуть на ваш компьютер. Защита работает постоянно, в реальном времени...

5 ...но при желании вы можете запросить экстренное сканирование.

6 В Internet Explorer встроен фильтр для защиты от «фишинга», который автоматически предупреждает о потенциально опасных сайтах. На этом скриншоте он по запросу пользователя отчитывается, что домашняя страница Windows Vista является совершенно безопасной.

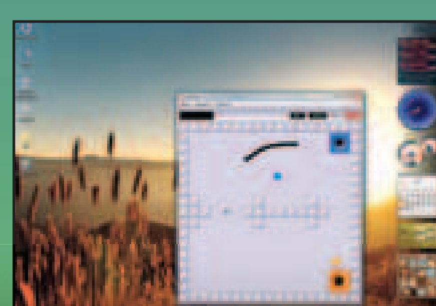
Как уже было отмечено, необязательно переписывать всё ядро операционной системы, чтобы повысить безопасность работы. Достаточно пересмотреть принципы построения системы. Многие проблемы прошлых версий Windows происходили ещё и оттого, что пользователи предпочитали работать в режиме администратора, – а это давало им слишком большие полномочия, достаточные, чтобы всерьез навредить ОС. Обычные пользователи были, наоборот, довольно бесправными и должны были чуть что спрашивать разрешения у администратора. Windows Vista устроена по-другому: теперь нет нужды всё время быть «всемогущим админом»: пользовательского аккаунта достаточно, чтобы нормально работать (со стороны ОС такой режим является гораздо более предпочтительным, ведь пользователю сложно всерьез напортачить в системе). Новая технология User Account Control позволяет вам, работая с администраторскими привилегиями, оставаться на уровне обычного пользователя. Как только некоторое приложение поимеет наглость выйти за пределы безопасной работы и запросить нечто важное (например, сделать запись в реестре или Program Files), на экране появится предупреждающее сообщение: такая-то программа просит разрешить ей такое-то действие. Вы, соответственно, можете милостиво позволить или решительно отклонить. Несомненно, User Account Control может быть очень полезной функцией, но при попытке поработать в Windows Vista он выдавал предупреждения по пять раз в минуту в, казалось бы, совершенно безобидных ситуациях, за что был немилосердно отключен.

«Центр безопасности» (Security Center), который впервые появился в Windows XP SP2, является интегрированной частью Windows Vista. Он следит за состоянием служб безопасности: встроенного файервола, Windows Defender («Защитника Windows») и антивируса (ходят слухи, что Microsoft рада бы встроить свой антивирус в ОС, но справедливо опасается судебного разбирательства). В Internet Explorer 7 добавлена система защиты от так называемого «фишинга» – мошеннических сайтов, которые, притворяясь филиалами действительно существующих профессиональных ресурсов, выуживают у пользователя ценную информацию: пароли, логины, номера кредитных карт. А встроенное в Vista приложение Windows Defender следит за так называемым spyware – «троянами» и вредоносными шпионскими программами. «Защитник» также доступен и пользователям Windows XP на официальном сайте Microsoft. Кроме того, в Windows Vista включен ряд технических средств защиты авторских прав (так называемые технологии Digital Rights Management), а именно защищенные каналы для воспроизведения видео и аудио. Таким образом, компании, предоставляющие платную цифровую информацию мультимедийного характера (например, фильмы или музыку), получат гарантии, что пользователь, купивший некоторый фильм для домашнего просмотра, не разошлет его по всему Интернету. Возможно, в будущем мы даже увидим какой-то аналог американского Xbox Live Marketplace для персональных компьютеров под управлением Windows Vista – как знать?

> На низшем уровне, Vista Capable, от машины потребуется процессор на 800 МГц, 512 мегабайт памяти и видеокарта с поддержкой DirectX 9 (то есть любая современная). Такая машина уже сможет обеспечить Vista всем необходимым для запуска Windows Aero.

Системные требования

Microsoft относит все компьютеры, пригодные для Windows Vista, к одной из двух категорий: Vista Capable и Vista Premium Ready. На низшем уровне, Vista Capable, от машины потребуется процессор на 800 МГц, 512 мегабайт памяти и видеокарта с поддержкой DirectX 9 (то есть любая современная). Такая машина уже сможет обеспечить Vista всем необходимым для запуска Windows Aero. Для вывода на орбиту всех «свистелок» понадобится компьютер уровня Vista Premium Ready – с процессором на 1 ГГц, гигабайтом оперативной памяти и видеокартой со 128 мегабайтами на борту. Узнать способности своего компьютера можно с помощью утилиты Windows Vista Upgrade Advisor, которая осматривает вашу машину и оценивает ее пригодность (программа, а также другие интересные материалы на тему апгрейда, находится на сайте Windows Vista: Get Ready по адресу http://www.microsoft.com/windowsvista/getready). Что интересно, ни одна из конфигураций не требует видеокарты с встроенной поддержкой DirectX 10, ведь достать ее отнюдь не просто. Сегодня на планете существует ровно одна видеокарта, способная справиться с DirectX 10, и это GeForce 8800 от Nvidia. ATI обещает скоро ответить мистическим Radeon R600, но пройдет не один год, прежде чем карты уровня DirectX 10 станут по-настоящему массовыми.

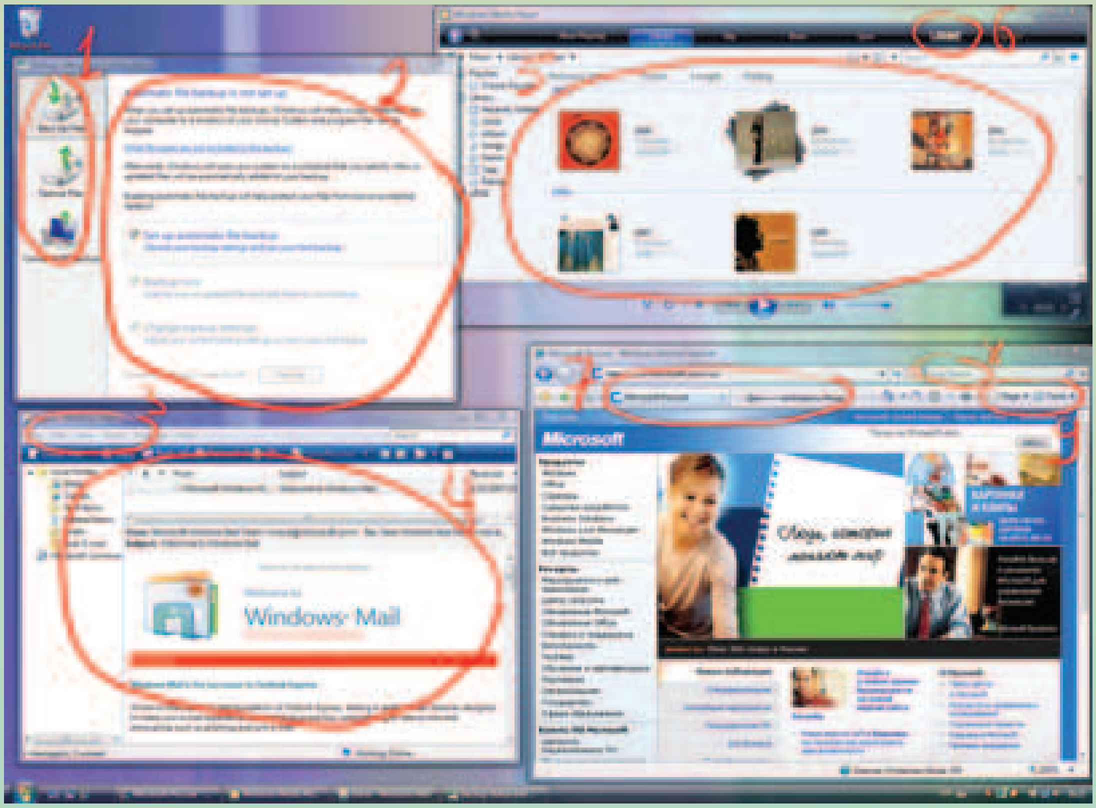


Различия между версиями

Знаете ли вы разницу между Windows XP Home и Windows XP Professional? Скорее всего, нет. Но если два варианта Windows XP отличались друг от друга незначительно, то шесть версий Windows Vista немедленно вызывают тупую головную боль. Зачем? Что лучше? Почему так дорого? Впрочем, три из них не заинтересуют нас, владельцев домашних компьютеров. Это Windows Vista Starter – базовая версия ОС без интерфейса Windows Aero для рынков развивающихся стран, а также Windows Vista Business и Windows Vista Enterprise, направленные в первую очередь на бизнес-пользователей. Но и трех оставшихся вариантов достаточно, чтобы свести случайного покупателя с ума.

Windows Vista Home Basic – Относительно недорогая «базовая» версия, из которой вырезано все, что можно, включая интерфейс Windows Aero.
Windows Vista Home Premium – Расширенный, годный вариант Windows Vista. В Home Premium есть все, что может быть необходимо обычному домашнему пользователю: Windows Media Center, Movie Maker HD, полная поддержка ноутбуков и HDTV, Windows Aero и множество менее значимых штуковин.
Windows Vista Ultimate – Самая полная версия Windows Vista, которая включает в себя не только все расширения Home Premium, но также специфические инструменты из бизнес-версии: поддержку двухпроцессорных систем, шифрования файловой системы, удаленного доступа Remote Desktop и кое-что еще. Кроме этого, Microsoft планирует расширять возможности Windows Vista Ultimate с помощью таинственных «Ultimate Extras» – программ и услуг, нацеленных на энтузиастов цифрового образа жизни.

ЧАСТЬ 4: ПРИЛОЖЕНИЯ



1 Кстати. Аскеты упрекают создателей Windows Vista в том, что те, мол, напихали в систему слишком много графики. Но разве такие иконочки не выглядят соблазнительно?

2 Утилита для автоматического создания резервных копий. Обратите внимание на простейший интерфейс, выполненных в формате «помощника».

3 В клиенте Windows Mail к нам внезапно возвращается меню File. Объяснить причину этого явления мы не можем. Забыли выключить?

4 Почтовый клиент, как и раньше, – часть Windows. Свежая версия быстрее и более защищенная, чем печально известный Outlook Express.

5 Windows Media Player 11 уже не назовешь «видеоплеером». Это единый менеджер для всех ваших мультимедийных файлов. Заметьте, как элегантно выглядит сортировка альбомов по годам.

6 Кнопка URGE отправляет вас в онлайновый магазин музыки, созданный совместно MTV и Microsoft.

7 Internet Explorer теперь открывает в одном окне хоть два, хоть десять сайтов. Очень удобно: можно одновременно читать новости про Xbox 360 в России и постить в высшей степени анонимные картинки на какой-нибудь имиджборде.

Хотя Windows Vista и обладает улучшенной схемой работы с оперативной памятью, ждать чудес от одной только операционной системы не стоит. Старые приложения будут работать по-старому, а чтобы некоторая программа могла использовать весь потенциал Vista, ее нужно переработать и фактически написать ещё раз для свежей операционной системы. Кроме того, на фоне интерфейса Windows Aero программы былых времен выглядят пережитками прошлого, поэтому Microsoft серьезно обновляет набор стандартных приложений. Мы уже упоминали более безопасный Internet Explorer 7 – так вот, он наконец-то научился открывать несколько сайтов внутри одного программного окна. Его коллега Windows Media Player 11 из обычного проигрывателя вырос в целую домашнюю библиотеку для музыки и видео, научился покупать видео и музыку из Сети с сайта URGE и стал, фактически, совместным ответом Microsoft и MTV на iTunes от Apple. Также в комплект поставки Windows Vista впервые входит интегрированное приложение для создания резервных копий файлов (раньше приходилось использовать сторонние решения), благодаря которому вы можете быть спокойны: все важные файлы не просто записаны на диск, но также сохранены на внешний носитель, например, на записываемый DVD или на сетевой жесткий диск. Встроенный почтовый клиент Outlook Express теперь перестал считаться частью Internet Explorer и называется Windows Mail (стоит заметить, что хотя эта версия доступна только в Windows Vista и не может быть установлена в других ОС, в Windows XP уже сейчас можно использовать клиент Windows Live Mail Desktop). Windows Mail включает в себя спам-фильтр, поддерживает защиту от мошенников (примерно по тем же принципам, что и Internet Explorer 7) и вообще работает лучше Outlook Express. В Windows Vista также встроен органайзер Windows Calendar, работающий с форматом iCalendar, который поддерживают большинство подробных программ в мире. Его назначение – вести ваш личный календарь, напоминать о важных событиях и помогать составить распорядок дня. Следить за здоровьем жестких дисков будет (опять же, встроенная) программа автоматической дефрагментации. Не сказать, чтобы это было большой новостью: программа-дефрагментатор была обязательной частью Windows во многих прошлых версиях ОС, а теперь она научилась сама, без вашей помощи и указки, поддерживать жесткий диск в спортивной форме. Наконец, параллельно с Windows Vista разрабатывался и Microsoft Office 2007. Офисные приложения, конечно, не входят в состав ОС и стоят отдельные сотни долларов США, но и в них видно влияние идеологии Vista: «Офис» стал более доступным и интуитивным, часто используемые функции были вынесены в центральное меню, которое... впрочем, это уже совсем другая история.

Программа-дефрагментатор была обязательной частью Windows во многих прошлых версиях ОС, а теперь она научилась сама, без вашей помощи и указки, поддерживать жесткий диск в спортивной форме.

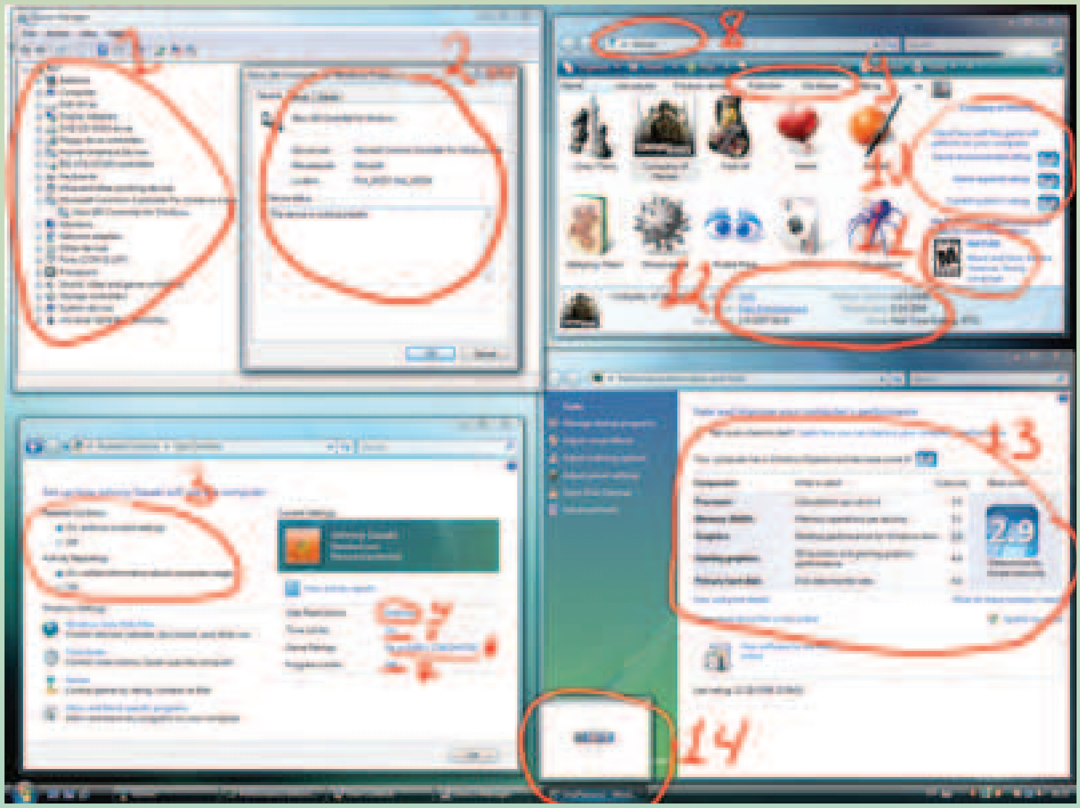
Знаете ли вы разницу между Windows XP Home и Windows XP Professional?

ЧАСТЬ 5: ИГРЫ

Ключевые слова: DirectX 10. Всем нужно знать, что это такое, чем оно отличается от привычного DirectX 9.0c и стоит ли вообще огород городить? Смотрите сами: как Windows Vista находилась в разработке дольше, чем любая другая версия Windows, так и DirectX 10 добирался до нас аж пять лет (заметим, что первый DirectX был опубликован в 1995 году – всего двенадцать лет назад). По оценкам Microsoft, в некоторых приложениях DirectX 10 работает в восемь (!) раз быстрее, чем раньше. Эта юбилейная версия, одно время называвшаяся DirectX Next, – одно из самых серьезных событий в истории DirectX. Если, к примеру, DirectX 9 был вынужден сохранять совместимость с седьмой и восьмой версиями, то DirectX 10 переписан заново – он работает значительно быстрее и лучше, но уже не сможет запускать старые игры (что опять наводит на мысль о «новом поколении PC»). В Windows Vista будет установлено две параллельные версии DirectX – десятая, для новых игр, и девятая, для поддержки старых. Впрочем, такие революции за один день не делаются. Для нормальной работы с DirectX 10 вам понадобятся игры, написанные специально для него, и видеокарта с его полной поддержкой, а такие в свободной продаже и народном ценовом сегменте появятся хорошо если через полгода-год. Что бы ни говорили разработчики Crysis, даже их фантастический шутер изначально заточен под старую «девятку» и считает DirectX 10 приятным дополнением. Как и первые игры для консолей нового поколения, Crysis лишь частично использует мощности новых программных и аппаратных средств – настоящую демонстрацию возможностей DirectX 10 мы увидим ближе к концу этого года. И суровая правда: «десятку» невозможно установить ни на какую другую ОС, кроме Windows Vista. Это приводит нас к простому выводу: какой бы хорошей или плохой Vista ни была, нам, геймерам, придётся рано или поздно перейти с ней на «ты». Это факт.

Случается так, что компьютерные игры приносят больше головной боли, чем удовольствия. Бесконечные установки, поиски нужных патчей, «тормоза», подбор настроек, обновления... К поддержке игр в Windows Vista разработчики подошли с консольной идеологией, благо, Microsoft набрала в этом деле неплохой опыт. «Вставил диск, и работает» – цель, недостижимая на рынке PC. Но к ней можно стремиться, чем и занимались авторы Vista. Итак, теперь в меню «Пуск» и в панели управления есть ссылки на специальное окно Games («Игры»). Открыв это одно-единственное окно, вы сразу видите все игры, установленные в системе, без необходимости копаться в каталогах или искать по ярлыкам. Кликнув на иконку игры, вы получаете базовую информацию о ней: кто разрабатывал, кто издавал, дата релиза, версия и даже жанр. Правый клик вызывает выпадающее меню с полезными ссылками – официальный сайт, сайт поддержки и сайт обновлений (наконец-то! счастье!). А помните, сколько проблем возникает из-за несоответствия вашего компьютера системным требованиям игры? Эта мигрень тоже уходит в прошлое. Windows Vista использует систему рейтингов производительности компьютера. В двух словах: вы устанавливаете новую ОС, она проводит несколько тестов и выдает рейтинг вашей машины: например, 2.9 баллов. В скором будущем на коробках с играми вы увидите такие же рейтинги на синем фоне: минимальный и рекомендуемый. Не будет больше нужды проверять, какой версии шейдеры поддерживает ваша видеокарта, а какую требуют монстры вроде Rainbow Six Vegas. Всё просто: если рейтинг производительности вашего PC меньше цифры минимальных требований на коробке, пиши пропало. Если больше рекомендуемых – очень хорошо, можно брать. Программа для оценки рейтинга собирает информацию о всех комплектующих вашего PC и будет рада подсказать, какие части работают медленнее прочих и как поднять общую производительность. Проводной геймпад от Xbox 360, который в Windows XP требовал скачивания драйверов с Windows Update, теперь поддерживается с ходу: стоит подключить его к USB-порту компьютера, и система распознает контроллер за пару секунд. А благодаря системе сертификации Games for Windows, многие игры, выходящие для Windows Vista, будут с ходу поддерживать этот стандартный геймпад, тут же узнавать его и предлагать специальные схемы управления.

Ну а если вы – родитель, и ваше чадо проводит время за компьютерными играми, вместо того, чтобы, как все, воровать рефераты в Интернете, то для вас в Windows Vista встроена россыпь средств дружелюбного и ненавязчивого принуждения. Администратор может назначить пользователям конкретное время доступа, и залогиниться на компьютер за его пределами будет невозможно. Теперь, когда игры и утилиты инсталлируются в систему по-разному, ОС провела между ними четкую границу, и можно запретить вообще все игры разом (впрочем, ограничить доступ к другим приложениям тоже несложно). Наконец, возрастные рейтинги, о которых так пекутся американцы, теперь отображаются в окошке Games рядом со списком игр, и родитель, обеспокоенный чрезмерным насилием, употреблением наркотических веществ и нецензурной бранью в компьютерных играх, может закрыть доступ ко всем играм, где встречается что-то из списка. СИ



1 Некоторые части Vista практически не изменились по сравнению с XP. Например, диспетчер устройств.

2 Контроллер от Xbox 360 мгновенно распознается и без проблем подключается к системе. Напоминаем: подойдут только проводные геймпады.

3 Предположим, что в семье родился мальчик по имени Джонни Сасаки. Родители могут ограничить ему доступ к компьютеру и заставить Windows Vista докладывать обо всем, что делает их чадо.

4 Ограничения на пользование Сетью: средние. Гугл и яндекс можно, порносайты ни-ни.

5 Ограниченное время использования компьютера: включено. Например, только по понедельникам с двух до пяти ночи.

6 Доступные возрастные рейтинги игр: игры для всех и для детей дошкольного возраста.

7 Ограничения на использование программ: выключены. А могли бы быть включены. Тогда Джонни пришлось бы довольствоваться тем, что разрешит администратор.

8 Впервые в Windows: специальное окно для игр.

9 Чувствуется подход со знанием дела: игры можно сортировать не только по обычным параметрам, но также по издателю или разработчику.

10 А вот и рейтинги производительности. Company of Heroes вышла довольно давно, поэтому единицы здесь поставлены наугад, а действительная производительность компьютера вычислена честно.

11 Windows Vista также хранит базу данных по возрастным рейтингам игр. Так, на всякий случай.

12 Внизу окна вы увидите краткую информацию о выбранной игре.

13 Инструмент для оценки производительности. Он измеряет скорость работы процессора, оперативной памяти, жесткого диска и видеокарты – в играх и в Windows Vista. Финальная оценка равна наименьшей из этих пяти. Если вы крайне недовольны своей машиной, программа готова подсказать действительно полезные варианты апгрейда и объяснить, за что выставляются оценки.

14 Окошко Internet Explorer закрыто, но достаточно навести курсор на его область в панели задач, и всплывающая подсказка напомнит о происходящем.

Гид покупателя

ХИТ-ПАРАД РЕДАКЦИИ «СТРАНЫ ИГР»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

Company of Heroes



Как? Вы еще не купили новую RTS от Relic? Подобные игры выходят раз в пару лет и определяют развитие жанра. Вылизанная до блеска технология, драматичный сценарий и масса тактических возможностей – у Dawn of War появился достойный преемник.

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: strategy.real-time.historic
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
- РАЗРАБОТЧИК: Relic Entertainment

Neverwinter Nights 2



Триумфальное возвращение D&D на PC. Мы ждали долго, боялись и не верили обещаниям, но создатели Knights of the Old Republic II не подвели – отличная одиночная кампания и мощнейший редактор в придачу обеспечат игре долгую жизнь.

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: role-playing.PC-style
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
- РАЗРАБОТЧИК: Obsidian Entertainment

Medieval 2: Total War



Полноценная экономическая модель, десятки городов, 20 наций, возможность сделать из России всемирную империю. Лучшая стратегия 2006 года и еще на пару лет вперед, до выхода новой части Total War. Пока выходят подобные проекты, PC никогда не умрет как игровая платформа.

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: strategy.historic
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembley

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Medieval 2: Total War	PC	strategy.historic	Александр Трифонов	№02(227)
1	Company of Heroes	PC	strategy.real-time.historic	Олег Хажинский	№19(220)
2	Neverwinter Nights 2	PC	role-playing.PC-style	Владимир Иванов	№21(222)
4	Gothic 3	PC	role-playing.PC-style	Александр Каныгин	№23(224)
5	Хроники Тарр: Призраки звезд	PC	simulation.sci-fi.small_spaceship	Ашот Ахвердян	№03(228)
6	Call of Juarez	PC	shooter.first-person.historic	Ашот Ахвердян	№21(222)
7	Splinter Cell: Double Agent	PC, Xbox 360	shooter.third-person.modern	Игорь Сонин	№22(223)
8	Rainbow Six: Vegas	PC, Xbox 360	shooter.first-person.modern	Ашот Ахвердян	№02(227)
9	Warhammer: Mark of Chaos	PC	strategy.real-time.fantasy	V.P.	№01(226)
10	Battlefield 2142	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№20(221)

ПРИСТАВКИ

Tekken: Dark Resurrection



Два новых персонажа, уйма дополнительных приемов, основательно «перекопанный» баланс и потрясающая, просто-таки невиданная на PSP-просторах графика! Tekken: Dark Resurrection серьезно изменяет и дополняет и без того отличную пятую часть культового файтинга.

- ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
- ЖАНР: fighting.3D
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: Namco Bandai

Gears of War



Лучший боевик от третьего лица. Лучшая на сегодня графика. Обалденный звук. Ведра крови. Возможность совместного прохождения и популярный сетевой мультиплеер. Все вместе – главный блокбастер от Microsoft и наглядная демонстрация возможностей Unreal Engine 3.0.

- ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ЖАНР: shooter.third-person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Epic Games

The Legend of Zelda: Twilight Princess



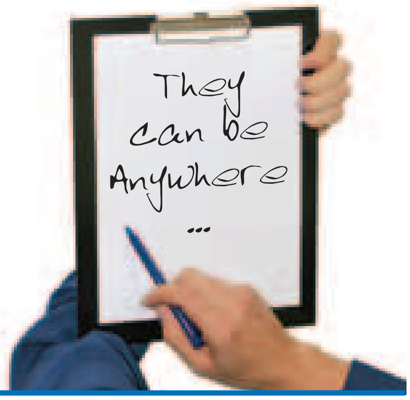
Каждая игра сериала предсказуемо становится хитом продаж, предметом фанатского культа и главной причиной для покупки консоли. Twilight Princess не ломает этих традиций: главный блокбастер Wii успешно объединяет проверенный временем геймплей и новейшее управление.

- ПЛАТФОРМА: Nintendo Wii
- ЖАНР: role-playing.action-RPG
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
- РАЗРАБОТЧИК: Nintendo EAD

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Tekken: Dark Resurrection	PSP	fighting.3D	Артём Шорохов, SpaceMan	ожидается
2	Gears of War	Xbox 360	shooter.third-person.sci-fi	Игорь Сонин Артём Шорохов, Red Cat	№01(226)
3	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii	role-playing.action-RPG	Сергей Овчинников, Red Cat	№02(227)
4	New Super Mario Bros.	DS	action.platform	Артём Шорохов, Red Cat	№20(221)
5	Viva Pinata	Xbox 360	strategy/special.virtual_life	Артём Шорохов, Red Cat	№02(227)
6	Canis Canem Edit	PS2	action-adventure.freeplay.modern	Илья Ченцов, Марина Петрашко	№03(228)
7	Lost Planet: Extreme Condition	Xbox 360	shooter.third-person.sci-fi	Игорь Сонин	№03(226)
8	Rayman Raving Rabbids	Wii	special.mini-games	Артём Шорохов, Константин Говорун	№01(226)
9	Dead Rising	Xbox 360	action-adventure.zombie	Игорь Сонин, Евений Закиров, Сергей Цилюрик	№22(223)
10	Rainbow Six: Vegas	Xbox 360, PC	shooter.first-person.modern	Артем Шорохов	№02(227)

Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.

Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Главный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Виктория. Революции»

Глупые женщины должны гореть в аду! Пообщавшись с ними, начинаешь куда больше ценить умных женщин. Так или иначе, вместо того чтобы спокойно доделывать номер «СИ» или играть в «Викторию», я в спешном порядке искал себе новую квартиру в Москве. А все потому, что моя бывшая хозяйка ошиблась в своих расчетах, решила получить от меня много денег и не реагировала ни на доводы, ни на документы. А теперь эти деньги просто достались другой.

Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



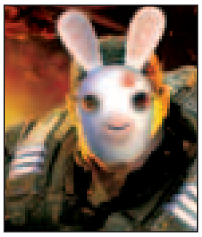
СТАТУС:
Смерть Крыс

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Medieval 2: Total War
Armed Assault

Телеэкранизация Hogfather великолепна, хотя, как и в случае с Advent Children, по достоинству ее смогут оценить лишь фанаты. Четыре часа чистого удовольствия.

«– Зубные феи? Санта-Хрякусы? Маленькие...
– ДА. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО В КАЧЕСТВЕ ПРАКТИКИ. ДЛЯ НАЧАЛА СЛЕДУЕТ НАУЧИТЬСЯ ВЕРИТЬ В МАЛЕНЬКУЮ ЛОЖЬ.
– Чтобы потом поверить в большую?
– ДА. В ПРАВОСУДИЕ, ЖАЛОСТЬ И ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ».

Артем «CG» Шорохов
cg@gameland.ru

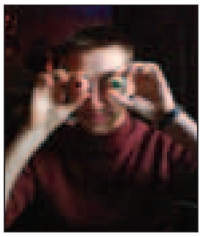


СТАТУС:
И умный, и красивый!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Gears of War, Viva Pinata
Canis Canem Edit

Что такое «целоваться до упаду»? Не знаете? Рассказываю: линяете с урока английского, запасаетесь букетом цветов (даю наводку: клумба у женской общаги), ловите под локоток понравившуся мадемуазель и айда в библиотеку – там хулиганья меньше, а дежурных отродясь не видели. Укрывшись от посторонних глаз меж книжных пирамид, жадно впиваетесь в губы избранницы... Но вскоре Джимми начинает клевать носом и ровно в два часа ночи забывается мертвецким сном.

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС:
спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Lost Planet
Resistance: Fall of Man

Японцы, опять... На последнем уровне Lost Planet главный герой – вдруг! – оттопыривает пятую лобную чакру, и его мех идет синими полосками, которые Синкава так любил рисовать на машинах из Zone of the Enders. Эта катавасия – вдруг! – обнаруживает в баке бесконечный запас топлива и летит на орбиту, чтобы синими энергетическими мечами вздуть последнего босса. А ведь какие скриншоты были – но ни за что не догадаешься!

Марина Петрашко
petrashko@gameland.ru



СТАТУС:
Папина дочка

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
детско-родительские отношения

Я уже лет 5 предлагаю родителям завести себе компьютер, но у них до последнего момента все находились слабо убедительные отговорки. То глаза им, видите ли, жалко, то на работе они от техники устали. И тут вдруг ситуация волшебным образом переменилась! Оказывается, отец нашел в телевизоре выход для подключения компьютера. Это значит, в ЖК-монитор смотреть – глаза ломать, а в ЖК-телевизор – нет, что ли?

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

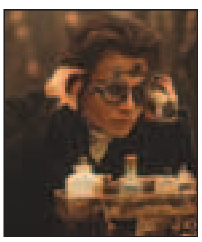


СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Final Fantasy XII

В нынешнем году, я верю, компания Atlus наконец-то порадует геймеров переводом популярной RPG Persona 3. И если нам очень повезет, мы заполучим не просто мистический триллер о школьниках, а мистический триллер с бонусной главой (не говоря уже о дополнительных костюмах для героев и новых Персонах!). А в японских журналах тем временем публикуются эскизы героев для официального комикса по мотивам игры...

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



СТАТУС:
sleepy and hollow

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
GTA: Vice City Stories
Tetripz

Проснуться в 11, вывести собаку, придумать и отослать подписи к скриншотам, написать «слово команды» и снова заснуть часов до пяти дня.
Что? Еще триста символов? Вот вам: «Глядя на Джонни Деппа, ковыляющего со своими саквояжами по Сонной Лощине, нельзя не вспомнить бакалавра Данковского из игры «Мор. Утопия». Дыбовский, верните персонажа Бертону! Хотя он, наверное, и не узнает своего Крейна...».

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС:
Wii? Wiiiiiiii!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Rayman Raving Rabbids
Wii Play, Red Steel

Wii оказалась именно такой, какой я ее и представлял. Wii Sports не впечатлила: гольф в одиночку, теннис вдвоем – не более; зато Wii Play порадовала. Начал осваивать Red Steel и «Кроликов»; ощущаю жуткую нехватку компании: у самого лишь два комплекта пультов и нунчак, а знакомые все не торопятся с покупкой Wii. Попробовал и PS3; точнее, ее самую лучшую игру, Resistance. Скучно, невыразительно и неудобные курки Sixaxis. Не надо такого счастья.

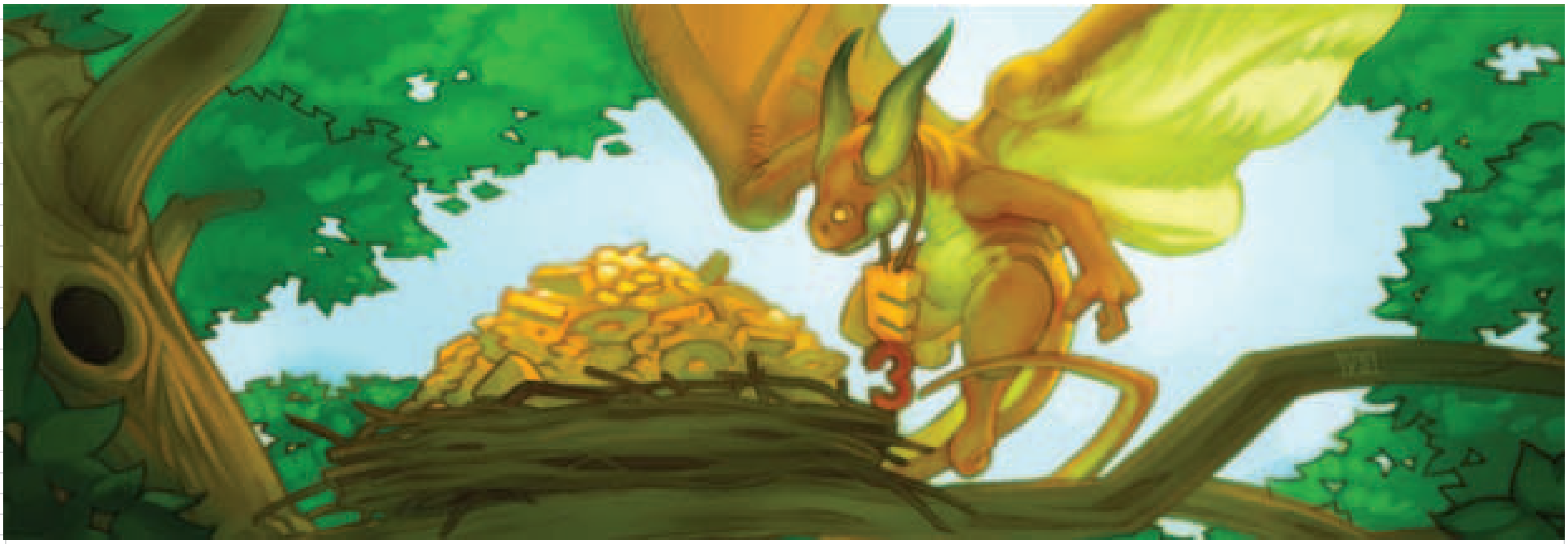
Red Cat
chaosman@yandex.ru



СТАТУС:
Вещист

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Sonic Rivals

Праздники прошли, весь из себя блестящий iPod отправился на ПМЖ в карман куртки, а я наконец-то призадумался о приобретении PS3. Да, сейчас модно ругать Sony – сам занимаюсь этим с огромным удовольствием. С другой стороны, консоль, как ни крути, неплоха, хотя чуть ли не все в ней сделано «на перспективу». С играми, конечно, напряг, и интересных эксклюзивов явно не хватает... но чего не простишь ради надежды в ближайшем будущем сыграть в Metal Gear Solid 4?!





Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ДА ЗДРАВСТВУЮТ СИКВЕЛЫ!

ЛУЧШЕЙ ИГРОЙ 2005 ГОДА «СТРАНА ИГР» НАЗВАЛА METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER. В 2004 ГОДУ МЫ ЧЕСТВОВАЛИ GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS. НАКОНЕЦ, В 2003 ПОБЕДИЛА PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME. ЧТО ОБЩЕГО У ЭТИХ ТРЕХ ИГР? ВСЕ ОНИ – ПРОДОЛЖЕНИЯ ХИТОВ МИНУВШИХ ДНЕЙ.

«Страна Игр» – отнюдь не единственное издание, высоко оценивающее сиквелы. Если обратиться к рейтингу GameRankings.com, можно увидеть, что из десяти лучших игр в истории индустрии сиквелами не являются лишь две – GoldenEye 007 и Halo: Combat Evolved. В целом, лишь каждая пятая из сотни лучших игр – целиком и полностью оригинальная разработка.

Геймеры, да и многие журналисты, очень часто сетуют на «засилье сиквелов». Дескать, разработчикам проще «срубить бабла», выпуская продолжения проверенных хитов, и они боятся экспериментировать. Что удивительно, ровно те же геймеры на тех же форумах плачутся, что все никак не могут дождаться Fallout 3, третий эпизод Shenmue, Phantasy Star 5 и Duke Nukem Forever. Горячо ожидаемых долгостроев-сиквелов тоже куда больше, чем оригинальных вещей – из них можно припомнить лишь S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl да не так давно добравшуюся до прилавков Prey.

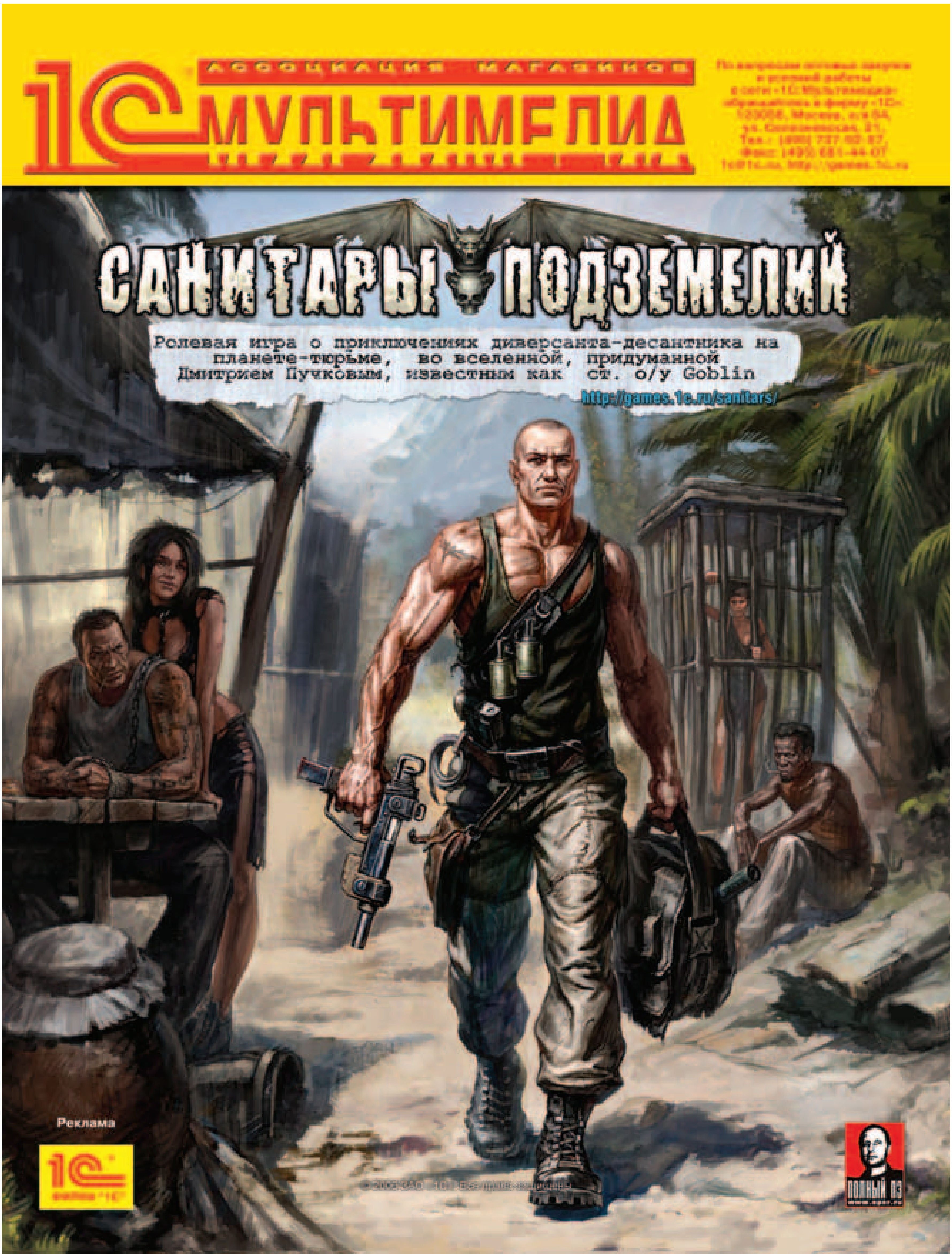
Можно, конечно, заявить, что ни высокие продажи, ни популярность среди геймеров, ни оценки в прессе не являются объективными критериями качества игры. Дескать, не надо путать высокое искусство со штамповкой блокбастеров. Но, в конце концов, для кого и для чего делаются игры? Можно ли объявлять гениальным какой-нибудь квест с однообразным геймплеем, устаревшей графикой и страшными персонажами, поскольку десять человек на форуме нашли в нем одну новую идею, которой так не хватало жанру? Некоторые геймеры склонны путать оригинальность (лишь одну из характеристик) игры с ее качеством в целом. Или, если говорить проще, со способностью приносить людям радость. А если она есть, то и оценки будут высокими, и продажи – не слишком уж низкими. Как ни странно, при прочих равных условиях именно у сиквелов гораздо больше шансов стать такой хорошей игрой. Во-первых, под продолжение успешного проекта проще выбить достаточное финансирование. Во-вторых, разработчики, получив отзывы на первую часть, осведомлены о ее достоинствах и недостатках и знают, как игру можно улучшить.

Принято считать, что если в кино сиквелы – это зло, то и с играми дела обстоят так же. Дескать, они несамостоятельны и лишь паразитируют на успехе оригинала. Однако интерактивные развлечения – совершенно другой вид искусства. Например, разные части сериала могут быть никак не связаны между собой сюжетом и героями – вспомните о Final Fantasy! Поэтому разработчикам не нужно в финале очередной игры искусственно оставлять «зацепки» для продолжения, и они не рассчитывают «продать» только за счет популярных персонажей. А еще сиквелы могут своим сюжетом и/или геймплеем практически целиком и полностью повторять первую часть, и почему-то никто не оказывается в обиде! Это касается большинства киберспортивных дисциплин, вроде Unreal Tournament и Soul Calibur. Причем в каждом жанре и даже крупном игровом сериале – свои принципы сиквелостроения и критерии оценки качества трудов разработчиков. И они не имеют почти ничего общего с критериями оценки кинофильмов или книг.

Конечно, можно найти случаи, когда продолжения куда хуже оригинала. Например, принято критиковать Mortal Kombat 4 и Twisted Metal 3. Но есть и примеры строго обратного – хитовые Zone of the Enders: 2nd Runner и Dark Cloud 2 стали наследниками совершенно проходных игр. Бывает так, что концепция геймплея настолько проста, изящна и закончена, что не годится для создания сиквелов. В первых частях симулятора таксиста Crazy Taxi или танцевальной комедии Space Channel 5 уже было сказано все; и продолжения оказались просто ненужными. Но может получиться и так, что без сиквелов – никуда. Кто откажется от нового шпионского боевика о Солиде Снейке? Так что, никакого общего правила, вроде «все сиквелы – зло», не существует. Дыма без огня не бывает. Изучая список сиквелов, считающихся лучшими играми в истории, нетрудно заметить одну маленькую закономерность. Каждый из них – не просто хорошее продолжение удачной игры. Это та часть сериала, которая подняла его (а, может, и целый жанр!) на новую высоту. Super Mario 64 стала эталоном трехмерных платформеров, Resident Evil 4 фактически возродила сериал Resident Evil и продемонстрировал всю мощь консоли GameCube, Tekken 3 – идеальный 3D-файтинг поколения 32-бит, который во всем, кроме графики, может поспорить даже с современными лидерами жанра. The Legend of Zelda: Ocarina of Time и Metroid Prime – первые трехмерные части культовых двухмерных сериалов. Дело в том, что к продолжениям геймеры всегда относятся чуть более придирчиво, чем к новым играм. И если новая часть по качеству объективно не отличается от предыдущей в лучшую сторону, то субъективно она кажется более слабой. Именно поэтому Resident Evil 3 и Kingdom Hearts II оцениваются ниже, чем Resident Evil 2 и Kingdom Hearts. Но если на минуту отбросить эмоции, то процент сиквелов среди хороших игр окажется еще выше.

Так что же, оригинальные игры не нужны? Конечно же, это не так. Но, как ни странно, нужны они больше издателям, чем геймерам. Они стараются экспериментируют с новыми жанрами и идеями, надеясь наткнуться на золотую жилу. Это их работа – отделять God of War от The Warriors. А геймерам проще ориентироваться на существующие бренды. Ведь все знают, что Need for Speed – это аркадные гонки на восемь баллов, а Gran Turismo – серьезные и на девять; что любая Final Fantasy – качественная консольная RPG, а Virtua Fighter – всегда самый техничный файтинг на рынке.





АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ
Ролевая игра о приключениях диверсанта-десантника на планете-тюрьме, во вселенной, придуманной Дмитрием Пучковым, известным как ст. о/у Goblin
http://games.1c.ru/sanitars/
Реклама
1С фирма «1С»
ПОЛНЫЙ ПЭ



Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



О ВАЖНОСТИ ДУРНОГО ПРИМЕРА

НЕВЕЗУЧЕГО «БЫЧКА» ДЖИММИ ХОПКИНСА ЗА ПРОШЕДШИЙ ГОД НЕ ПНУЛ РАЗВЕ ЧТО САМЫЙ ЛЕНИВЫЙ ЗАЩИТНИК ДЕТСКОЙ НЕВИННОСТИ ОТ «ТЛЕТВОРНОГО ВЛИЯНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР». И ЭТО ПРИ ТОМ, ЧТО В МОМЕНТЫ ОСОБЕННО ЖАРКИХ СРАЖЕНИЙ ЗА НРАВСТВЕННУЮ БЕЗУПРЕЧНОСТЬ ДЕТЕЙ ИГРА С УЧАСТИЕМ ДЖИММИ, BULLY, ОНА ЖЕ CANIS CANEM EDIT, ДАЖЕ И НЕ ВЫШЛА ЕЩЕ. НЫНЧЕ, КОГДА РЕЛИЗ УЖЕ СОСТОЯЛСЯ, ГОЛОСА ОБВИНИТЕЛЕЙ ЗВУЧАТ НЕОЖИДАННО ТИХО, ВЕРНЕЕ, ДАЖЕ И СОВСЕМ НЕ ЗВУЧАТ.

Что же так успокоило блюстителей нравственности, ведь не однополые лобзанья же? Или все обещанные «мерзости» были выполоты из геймплея жадными ручонками цензоров? Давайте разбираться.

Чтобы понять неожиданное молчание критиков и благосклонную реакцию игровой общественности, стоит вспомнить все то, за что ругали Bully еще до выхода.

Итак, насилие в детской среде, сексуальные мотивы, в том числе гомосексуальные намеки, пропаганда нездорового образа жизни (как выясняется, преподавателей).

Разумеется, все это благополучно осталось на месте. Только вот, по прохождении игры возникает стойкое ощущение, что все «буллиненавистники» хотели запретить нам играть в нее совсем по другой причине.

Они – теперь уже точно известно, что совершенно справедливо – предчувствовали, что им следует игры бояться, ведь она не просто демонстрирует сцены подросткового насилия. История Джимми, пусть и в гротескной форме, раскрывает его причины, ибо Bully – рассказ про школу. Про плохую школу. Очень плохую школу.

Чем же плоха «Академия Булворта»? Здесь необходим краткий экскурс в основы педагогики. Любое учебное заведение, помимо «образования», то есть передачи знаний, неизбежно осуществляет «воспитание», оно же формирование социальных навыков и нравственных ориентиров. В идеале. Если ее директор – Макаренко, или, скажем, Сорока-Расинский (прототип Викниксора из «Республики ШКИД»). А вот если нет… Если взрослые занимаются попустительством… Студии Rockstar замечательно удалось воспроизвести атмосферу слабого и безвольного педколлектива, где большинство учителей живет по принципу «как бы чего не вышло», а остальные неразборчивы в средствах и руководствуются своими амбициями, а не совестью.

Кому же охота признаться в том, что воспитатель из него никакой? Bully больно бьет всякого, у кого есть дети. Да и рассчитана она явно на взрослых. В самом деле, что в игре найдет сверстник Джимми? Болезненную возню за место под солнцем. Приставание к девочкам (и, если хотите, к мальчикам – что, по воспоминаниям выпускников закрытых школ, – скорее «норма» там, где девочки труднодоступны). Ученику хорошей школы подобные занятия наверняка покажутся скучными – ведь он уже умеет самореализовываться сотней других способов – от творчества до учения, ему не до драк. Ученик же школы плохой узнает в Джимми себя – но зачем ему повторение ежедневной рутины? Разве, может быть, как самоучитель по восхождению на школьный Олимп… Но для этого методы игры слишком условны.

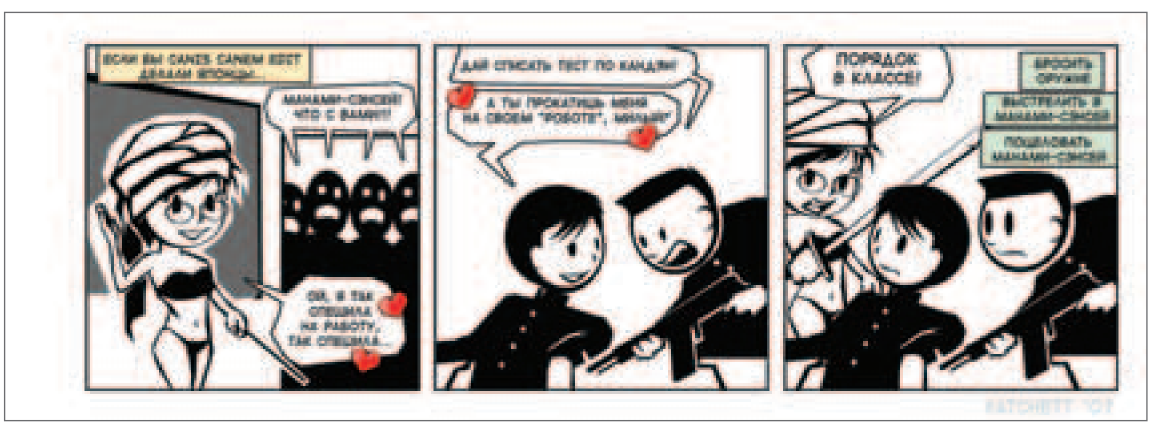
А что найдет человек постарше, если вдруг обратит на игру внимание? Не только стилизованные воспоминания о «школьных годах чудесных» и осуществление самых заветных детских мечтаний – побольше побузить, подраться, придумать универсальную скорострельную рогатку и насолить вредной училке.

Есть еще этический аспект сюжета. В самом деле, при придирчивом наблюдении история неуправляемого подростка Джимми оказывается рассказом о том, как трудно человеку противостоять мнению толпы о нем, пусть даже самому лестному, но не соответствующему его первоначальным целям. О том, как даже самые благие намерения (утихомирить школьные банды) ведут постепенно к самолюбованию: «Now who's the BOSS?» Язык не поворачивается ответить: «ME». Джимми-то смело берет на себя начальственные функции, а вот игрок по ту сторону экрана хотел бы, да не может дать дурню подзатыльник.

Ощущение – как от иных литературных произведений, рассказывающих правду жизни на отрицательных примерах. Кажется, даже сенатор Томпсон не станет упрекать «Преступление и наказание» в «разжигании вражды к старушкам». Похожая ситуация в Bully. С той только разницей, что проблема Раскольникова в нем самом, а вот Джимми есть кого винить в происходящем, помимо себя.

Bully – история о том, какой бардак начинается в школе, если педагоги продажны, двуличны, слабовольны… В общем, обо всем том, что замечательно описано в «Республике ШКИД», только без педагогического гения Викниксора. С хорошими педагогами в англоязычных странах, видать, напряг. Играя в Bully, словно переносишься в воспоминания, например, К.С. Льюиса о собственном детстве. Малверн-колледж (в воспоминаниях выведенный под названием Виверн) – просто копия Bullworth Academy. Школьные префекты-тупицы, культ грубой силы, странные педагоги – все один в один. Не совпадает только время – Льюис маялся в своей альма-матер в начале двадцатого века, Джимми колотит одноклассников во времени условном, где есть старинные автомобили и мода наряду с суперсовременными компьютерами.

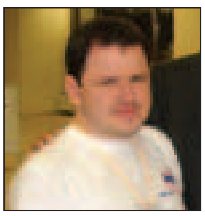
Наверно, это тоже такой художественный прием. Чтобы мы не забывали, что плохое воспитание было, есть и будет, но это не повод, чтобы мириться с порождаемыми им глупостями вроде сенатора Томпсона.




ГЛЮК'OZA®
ACTION
КУМИР ПРОТИВ АНАРХИИ
УДАРНЫЕ БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ
МОНОЛИТ
gfi
РЕКЛАМА РЕКЛАМА РЕКЛАМА РЕКЛАМА



Александр Лысковский
генеральный директор Alawar Entertainment



ОТКУДА ЕСТЬ ПОШЛИ КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ НА РУСИ

ТАК УЖ СЛОЖИЛОСЬ, ЧТО ПИСАТЬ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ ПРО РЫНОК КАЗУАЛЬНЫХ ИГР ОБЫЧНО ПРОСЯТ МЕНЯ. НО ТЕ, КТО РАБОТАЕТ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ, И ТАК ВСЕ ПРО НЕГО ЗНАЮТ. А ТЕ, КТО ТОЛЬКО СОБИРАЕТСЯ, – ЛЕГКО НАЙДУТ НУЖНУЮ ИНФОРМАЦИЮ И НА РУССКОМ, И НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКАХ. ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ ЖЕ ГОРАЗДО ВАЖНЕЕ НАЙТИ САМИ ИГРЫ. СКАЧАТЬ КОЕ-ЧТО ИНТЕРЕСНОЕ МОЖНО С ЭТИХ САЙТОВ: HTTP://GAMES.MAIL.RU/SHAREWARE, HTTP://GAMES.RAMBLER.RU/SHAREWARE.HTML, HTTP://WWW.ALAWAR.RU, HTTP://WWW.NEVOSOFT.RU, HTTP://WWW.REALORE.RU И HTTP://WWW.KOCHKA.RU. А Я РЕШИЛ НАПИСАТЬ ПРО ТО, ОТКУДА ВЗЯЛСЯ ТИПИЧНЫЙ РУССКИЙ РАЗРАБОТЧИК КАЗУАЛЬНЫХ ИГР, ОТКУДА ОН ПРИХОДИТ СЕЙЧАС И ОТКУДА ЕГО ЖДАТЬ ЗАВТРА.

Началось все году в 1995, когда деревья были повыше, а компьютеры помедленнее. Spectrum был еще живее всех живых, а мониторы напоминали аквариумы. Талантливая, не побоюсь этого слова, молодежь, в основном, студенческая, а зачастую и просто школьная, очень хотела делать компьютерные игры. Кто помнит те времена и те названия – «King's Bounty», «Civilization», «Doom», «Duke Nukem» – наверняка понимают, что московским игроделам было проще: все-таки там уже имелись компании, которые создавали игры, и туда брали программистов.
В провинции сложнее – там именно играми и не пахло, вот АРМ какой-нибудь разрабатывать или там бухгалтерию автоматизировать – пожалуйста. И шли эти люди программировать бухгалтерию, а по вечерам и выходным делать игры. Кому повезло – делали на PC, кому не повезло – на Spectrum'ах (они дешевле, да и, честно признаться, проще в освоении).
Большие игры в одиночку создают только люди вроде Криса Сойера, а сбиваться в команду, даже неформальную и не обремененную юридическим лицом, было в те времена при отсутствии нормального Интернета довольно сложно. Вот и писали в одиночку или вдвоем-втроем маленькие простые игры – как раз то, что сейчас принято называть Casual Games – платформеры, «арканоиды», «лайнс», тетрисы, гонки, головоломки и т.д. В основном, складывали в стол, выкладывали на BBS, показывали друзьям или просто теряли при переезде с Windows 95 на Windows 98.
Но кто-то даже продавал их через Интернет на Западе. В основном по схеме Try-before-you-buy (сперва попробуй, потом купи), то есть условно-бесплатной (shareware) лицензии. Из тех, кто «продавал через Интернет», и родились в конце прошлого и начале нынешнего века компании, составившие костяк сегодняшней российской казуальной игровой индустрии. Alawar – одна из таких компаний.
И про «Алавар», и про другие могу сказать: было сложно. Удаленность от «столиц» мешала всему – поиску кадров, общению с партнерами, обналичиванию чеков от американских издателей (чеки это целая песня, про то, как на них реагировал новосибирский Сбербанк в 1999 году, я могу рассказывать часами), покупке сложных компьютерных железок, знакомствам с прессой, поиску денег на развитие, наконец. Сложнее, чем провинциальному casual-games разработчику, было, наверное, только компании Elemental Games из Владивостока, создавшей там – на другом конце Земли – такие замечательные проекты, как «Генералы» и «Космические Рейнджеры». Но многие выжили, окрепли, обросли сотрудниками, московскими и американскими офисами, и теперь им (нам) уже ничего не страшно.
Возможно, эта стойкость и крепкость, умение выживать и создавать игры в сложных условиях и помогли русским разработчикам самим, без поддержки крупных издательств, занять на мировом рынке свою особую нишу. Оценивается она в 20-25% от мирового потока casual games проектов. А это очень много – гораздо больше, чем доля российских (даже вместе с украинскими) игровых студий, создающих проекты для PC.
При обработке заявок на первую восточноевропейскую конференцию, посвященную проблемам и перспективам развития индустрии (называлась она Casuality Europe: East 2006 и проходила в Киеве с 16 по 18 ноября 2006 года, мы писали о ней в позапрошлом номере. – *Прим. ред.*), мы старались отслеживать, кто откуда приехал.
Так вот, из почти 90 команд было не более десятка столичных (Моска+Питер+Киев) разработчиков. Остальные – как раз из поколения «выживших» студентов-программистов-энтузиастов, желавших делать «игру мечты», но не нашедших для этого подходящей игровой студии в своем городе. Представителей совсем уж мелких городов, кстати, среди них нет. Статистика показывает близость «старой гвардии» к крупным университетам, как обычным, так и техническим – Красноярск, Новосибирск, Иркутск, Нижний Новгород, Днепропетровск, Калининград и т.д.
Сейчас все не так, в связи с ростом прибыли и перспектив в казуальном направлении стали появляться команды как раз из столиц, и часто это отделы или «осколки» крупных студий разработки. Это особенно радует: на рынок приходят профессионалы с багажом и опытом, которые на лету схватывают не только как, но и почему.

Что будет дальше? Могу предположить, что из-за направленности казуальных игр на американский, а не на российский рынок, как происходит с типичной PC-игрой отечественного производства, все эти небольшие и средние студии разработки постепенно скупят западные издатели. И тогда талантливые студенты технических вузов из нестоличных городов смогут наконец-то заняться разработкой «игры мечты».




1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА
Встречайте новую игру в жанре stealth–action
СМЕРТЬ ШПИОНАМ
"В одиночку ты не выиграешь войну,
но поможешь приблизить победу".
Управляемая техника, возможность использования различной униформы и уникальная система передачи сведений между врагами.
Разнообразные и интересные задания, воссозданные по воспоминаниям участников реальных событий тех лет.
Возможность участия в совершенно секретных операциях 4 управления ГУКР "СМЕРШ", направленных как против Третьего Рейха, так и Союзников.
Реклама
© 2006 ЗАО «1С»
Игра разработана компанией Haggard games.
HAGGARD games



БАЙКИ АПОСТОЛОВ ИЗ ПРИГОРОДА.

SAINTS

Погоня за славой Grand Theft Auto сгубила не одну игру: создатели замыкаются на чужом замысле и отправляют на задворки любую светлую идею. Не каждый искушенный потребитель, распознав в новой игре очередного «идейного последователя», захочет копаться в поисках различий, «ведь и так всё известно». И – да, в этом вина, в первую очередь, издателей, отчего-то разинувших рот на чужой каравай. И надо, надо не только копировать чужое, но и вкраплять свое – вопреки! Как, например, в случае с Saints Row – проектом, загодя отправленным на свалку «подделок». Казалось бы: действительно, в большинстве случаев можно легко обнаружить прямые параллели с первоисточником, выделять явные заимствования и сорвать все маски. Но рано или поздно это недоверие приводит к осознанию того, что перед нами вовсе не вор иль шарлатан, а самый что ни на есть достойный ответ «той самой GTA». И достойный преемник.

Разоблачение!

Начать хотя бы с малого: здесь нет навязанного героя; прежде чем пускаться во все тяжкие, игрока попросят создать собственного персонажа (да, как в The Godfather). С первой же попытки слепить мужчину своей мечты вряд ли получится,



ROW

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Xbox 360

ЖАНР:
action.third-person.modern

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
THQ

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен

РАЗРАБОТЧИК:
Volition

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 12

ОНЛАЙН:
www.saintsrow.com

Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Свобода действия, небывало оживленные улицы, интересные миссии, удобное управление, чудо-карта, возможность скачивать дополнения.

МИНУСЫ
Не самая лучшая графика, частые и досадные недоработки, геймплей быстро становится однообразным, редактор персонажей шалит.

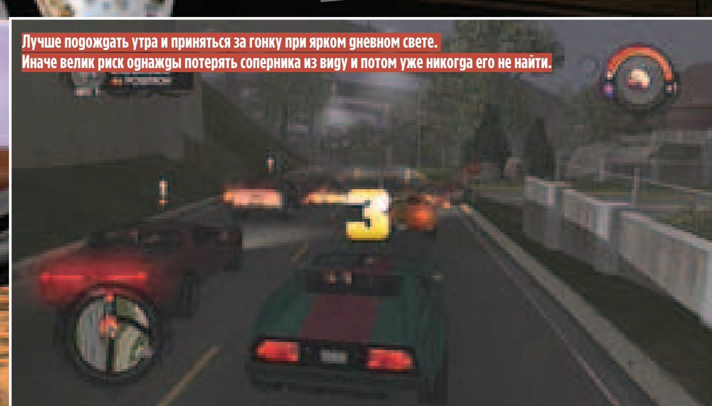
РЕЗЮМЕ
Смелая и вполне успешная попытка превзойти GTA. Не шедевр на все времена, но очень качественная и сбалансированная игра.

ОТЛИЧНО

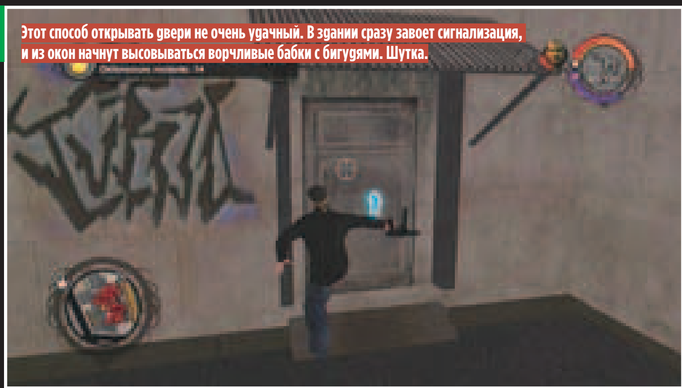
но не отчаивайтесь. Подглядев, какие персонажи в игре уже есть и как те или иные модели выглядят в полевых условиях, большинство подводных камней можно обойти. Невероятно, но с помощью здешних пластических хирургов (клиника «Макнамара Трой», не иначе) можно не просто подправить форму носа или накачать коллагеном губы, но и сменить национальность! Причем никакие ограничения на производимые операции не накладываются, и единственное, что потребуется от игрока при следующей смене внешности, – сложившийся в воображении образ желаемого персонажа и толстый кошелек. Последнее особенно важно, ибо без хрустящих банкнот в мире Saints Row никто не примет вас за своего и не подаст руки в трудную минуту.

Криминальное чтиво

Хотя сконструированный персо-



Лучше подождать утра и приняться за гонку при ярком дневном свете. Иначе велик риск однажды потерять соперника из виду и потом уже никогда его не найти.


Этот способ открывать двери не очень удачный. В здании сразу завоет сигнализация, и из окон начнут высовываться ворчливые бабки с бигудями. Шутка.


Палить на ходу могут не только напарники, но и сам герой. Наведение прицела такое же удобное, как если стрелять «пешком».


Иногда жертвы умоляют оставить им машину, ведь она «так им нравилась». Не спорим. Но в нашем гараже для нее уже готово местечко.





Лабиринты улиц

Говоря об удобстве, нельзя не упомянуть об игровой карте. Вызвав ее кнопкой «Start», можно узнать, где находишься – район и улицу. На карте также обозначены бутики с одеждой, клиники пластической хирургии, точки торговли оружием Friendly Fire и доступные миссии. Иными словами, все, что понадобится игроку, без труда отыщется на карте. А уж выбрать кратчайший маршрут – легче легкого. Но это не все. Если в описании полученного задания фигурирует конкретное место, до него автоматически вырисовывается маршрут на мини-карте. Дальше – больше. Если прописанный изначально путь чем-то не устраивает и вы свернули не на ту улицу, то синий пунктир тут же укажет наиболее удобный маршрут возвращения. Наконец, если вы просто забыли, как добраться до своего дома или магазина модной одежды, открывайте карту и сами указывайте пункт назначения – другой пунктир (на этот раз зеленого цвета) укажет маршрут с учетом всех мелочей! Удивительно, почему этого не придумали раньше – незаменимая в хозяйстве штука!

СЕКРЕТ!

Ниже перечислены некоторые из телефонов, позвонив по которым (поставьте игру на паузу и ищите телефон в открывшемся меню), можно получить различные бонусы и материальные блага

#money – $1000 cash
911 – восстановление здоровья
(555) 819 8415 – Big Willys Cab
555-3765 – Brown Baggers
5552445 – Chicken Ned
#sunny – чистое небо
#664262 – снять Gangs Notoriety (ограничено по времени)
#662677 – снять Police Notoriety (ограничено по времени)
(555) 018-0174 – Eagleline Yellow (служба такси)
#Shepherd – .44 Shepherd
#12Gauge – 12 Gauge
#AS12Riot – AS12 Riot
#3373352623 – Fer De Lance
#GDHC50 – GDHC .50
#Grenade – Hand Grenade
#Knife – Knife
#Molotov – Molotov Cocktail
#Nightstick – Nightstick
#NR4 – NR4
#Pipebomb – Pipe Bomb
#7288537 – Rattler
#Rocket – RPG Launcher
#T3KUrban – T3K Urban
#Tombstone – Tombstone
#Vice9 – Vice 9
#936484 – Zenith
#fullhealth – полное восстановление здоровья

наж душой и телом не привязан к сюжету, сама история линейна и весьма требовательна. Необходимо не только гоняться за длинным долларом и от квеста к квесту приближаться к развязке, собирая попутно бонусы, но и чесать в затылке на каждой новой «миссионной развилке». Суть вот в чем: выбирая из списка одно задание, вы автоматически отказываетесь от остальных. Справились? Вот вам следующее – связанное с только что выполненным. И ещё. И ещё. И так – до следующей развилки. Пойди вы по другому пути (скажем, при повторном прохождении), вся цепочка была бы иной – и заниматься пришлось бы совсем другими делами. Отчего же мы тогда толкуем о линейности? Все очень просто: сюжетные ходы развилок не имеют. Копите деньги и уважение, обзаводитесь новыми пушками – занимаетесь чем угодно, но когда приходит время, сюжет берет вас за руку и отводит «куда следует».
Чтобы игра позволила взяться за выполнение сюжетной миссии, необходимо заработать доброе имя. Репутация безмерно важна, а потому отображается сразу под шкалами здоровья и усталости. Причем популярность – штука весьма непостоянная: сегодня ты на коне, а завтра о тебя вытирают ноги. Так что бить всех встречных по лицу и не таясь вырезать конкурентов считается дурным тоном или, если позволите, нерациональным способом решения задачи. Лучше устроиться на временную работу в какую-нибудь организацию или к частному лицу: и имя в почете, и карманы не пустуют. Разнообразие таких заданий – хороший повод для «охов» и «ахов». Самые простые миссии строятся по принципу «вот тебе тачка, парень, привези мне несколько девочек». Примитивно? Да. Но и Томми Верчетти начинал с малого. Вот вам другой пример: выдали список людей с фотографиями или машин, а также указали место, где их можно чаще всего встретить. Задача: разыскать и без лишнего шума убрать болтливого свидетеля. Ну, или угнать редкую тачку, при необходимости загнав ее в гараж для перебивки номеров и тюнинга. Встречаются и совсем смешные, «случайные» миссии: в одном из спальных районов можно отыскать дикую мамашу, которая сама предоставит транспорт и попросит лишь охранять ее в разъездах «по делам». Дела эти на поверку оказываются встречами с дилерами, по следу которых уже давно идет местный отдел полиции по борьбе с наркотиками. Вот и получается, что пока дамочка носится по скверу за перепуганным наркоторговцем, игроку ничего не остается, кроме как достать из широких штанин (за узкие здесь без разговоров бьют на улице) дробовик последней модели и приняться за отстрел назойливых стражей порядка.

Everybody be cool, it's a robbery!

Накопив достаточно репутации для участия в сюжетных миссиях, о чем игра неминуемо оповестит, можно решить, в каком направлении двигаться дальше. На выбор предлагается несколько миссий от одного из видных людей банды, и предстоит решать, кому из них стоит доверять, а кого лучше сторониться. Вполне справедливо на первый раз довериться красавице-азиатке Лин – считайте это подсказкой.
Каждая миссия – это набор обязательных для выполнения и ни разу не повторяющихся за игру действий, список которых, вместе с последними указаниями, можно всегда посмотреть в меню информации. Более того, все без исключения сюжетные ситуации построены по самой удобной для игрока схеме. Например, в гонках никогда не засчитают поражение, если отдалиться от общего курса и потерять соперников из виду. Ведь главная задача – не прийти первым, а догнать лихача, пару раз толкнуть бампером и вывести из себя колкими замечаниями, после чего тот попробует использовать нитро, чем приведет в действие заранее установленный взрывной механизм. Да и противников здесь не назовёшь водителями-асами, им тоже свойственно ошибаться. И они порой врезаются в проезжающие машины, сносят заборы, неудачно сбрасывают скорость на поворотах и в случае необходимости ищут обходные пути. Погони в Saints Row – чистое удовольствие и хороший всплеск адреналина. Это нам по нраву – не только ввиду изобретательности трасс,





Во время уличных заездов к полыхающим бочкам лучше не приближаться. Герой воспламенится тут же.

но и благодаря удобной модели вождения, что для не сугубо гоночных игр большая редкость.

Твоя машина – моя машина

Управление удобнее – ещё поискать. Согласно правилам жанра, герою полагается много чего уметь. На пешей прогулке он, например, может присесть и восстановить здоровье, кликнуть на помощь приятелей или в одиночку надавать тумаков обидчику. Выбор оружия осуществляется с зажатой «В» – в карманах дозволяется таскать по одному пистолету разных типов или даже целые винтовки, найдется место и для одной единицы холодного оружия, например, ножа. То есть никто не запрещает прямо сейчас поливать из автомата, а наготове держать старый дедушкин дробовик. Согласитесь, это гораздо удобнее, чем то и дело «промахиваться», в боевых условиях листая километровый список.

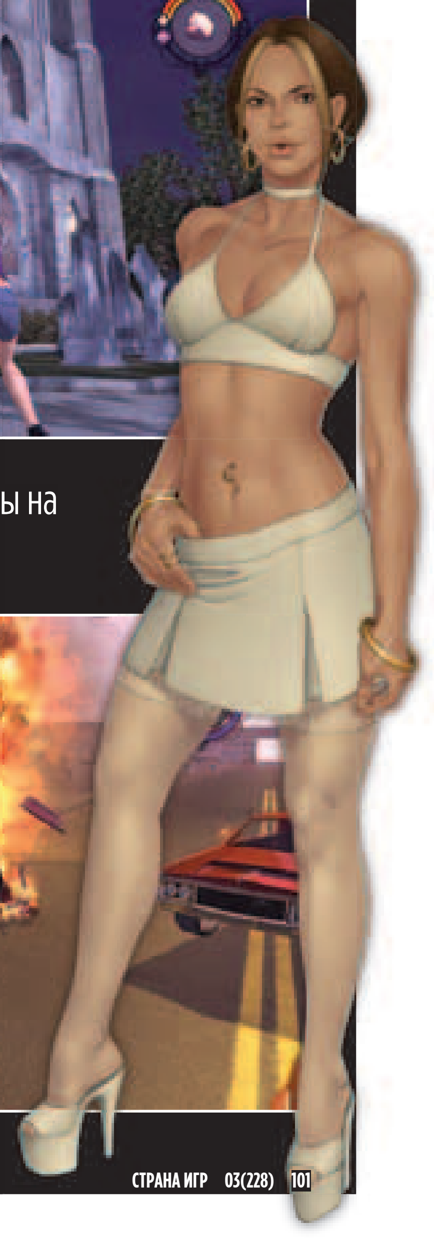
В любое время можно тормознуть понравившуюся тачку и плюхнуться за руль. Случается, что спутник выброшенного на тротуар водителя (а теперь новоявленного пешехода) не успевает выскочить прежде, чем вы вдарите по газам, и его можно использовать в качестве ценного заложника. Условия просты – не сбрасывать скорость и гнать, как если бы на хвосте висели все копы района. Через пару минут лихой гонки пленник сломается и предложит выкуп.

Надо признать: и гоночные миссии, и погони, и сопровождения, и бегства одинаково хорошо продуманы и всегда увлекают. К тому же, их всегда можно повторить, попытавшись увеличить дозу уважения или чтобы обзавестись другим оружием. Улицы здешнего города по-настоящему живые: как встарь, проезжая по чужому району, можно попасть под обстрел вражеских группировок, но можно ли было вне сюжетных загогулин San Andreas нарваться на законопослушного налогоплательщика, который, осерчав за сбитую старушку, полез бы вас «задерживать»? Наконец, в Saints Row просто приятно колесить по «подмятым» районам, наблюдать за сменой времени суток и погодных явлений да ссорами горожан, слушать чужие разговоры или радио. Кстати, о радио: количеству радиостанций и богатству саундтрека позавидует и признанный фаворит жанра. А это о чем-то да говорит.

Впрочем, утверждать, что сотрудникам Volition удалось переплюнуть воротил из Rockstar, мы не возьмемся. Разнообразие и технические достижения нового поколения – это хорошо, но титул потрясателя основ – это не про Saints Row. Чтобы сделать полнокровную GTA, нужно вдохнуть в игру жизнь, придать ей шарм и глубину – подобно демиургам из Rockstar. Этого пока нет, но с любовью посеянное зерно уже дало всходы. А там недалеко и до плодов. Главное уже сделано: взращен достойный соперник Grand Theft Auto, в голос заявивший о своих намерениях биться с чемпионом. Ждем ответа 16-го октября? СИ



Уважение – штука непостоянная: сегодня ты на коне, а завтра о тебя вытирают ноги.

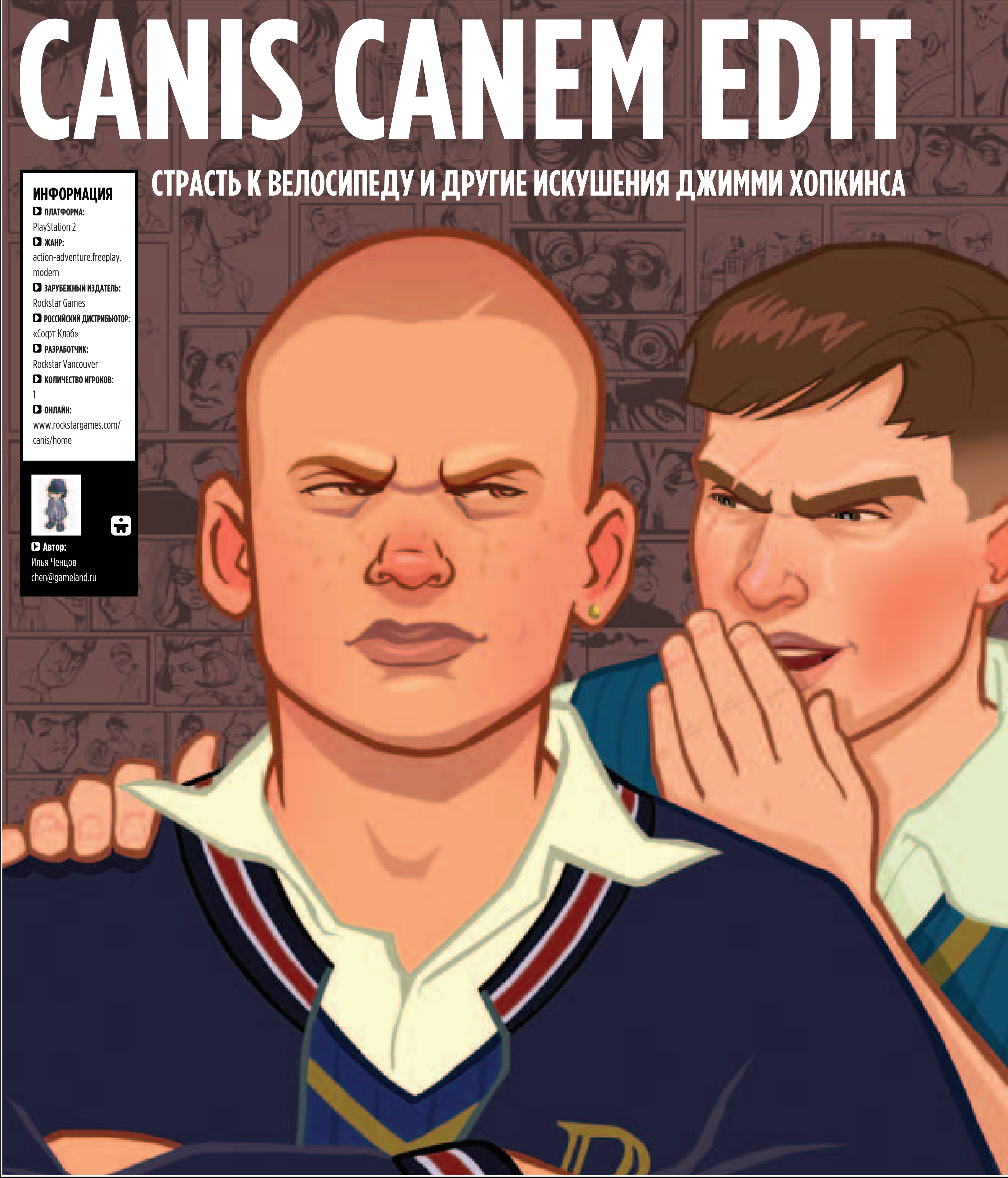




Сочные взрывы, красочные взлеты и трагические падения, трюкачество на дороге и хруст заграждений – в Saints Row вандал найдет отдохновение.

CANIS CANEM EDIT

СТРАСТЬ К ВЕЛОСИПЕДУ И ДРУГИЕ ИСКУШЕНИЯ ДЖИММИ ХОПКИНСА



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation 2

ЖАНР:
action-adventure.freeplay.modern

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Rockstar Games

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»

РАЗРАБОТЧИК:
Rockstar Vancouver

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

ОНЛАЙН:
www.rockstargames.com/canis/home

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



(BULLY)

1 ИГРА НОМЕРА

ВЕРДИКТ 9.0

ПЛЮСЫ
Невероятно подробный и живой мир. Захватывающий сюжет, тесно связанный с игровым процессом, и тысячи вещей, которые можно делать в обход него.

МИНУСЫ
Все-таки перед нами еще одна фантазия на тему Grand Theft Auto. Нельзя влиять на отношение школьников к герою иначе как по сюжету.

РЕЗЮМЕ
Кто сказал, что хулиган не может быть хорошим парнем?

ГЕНИАЛЬНО

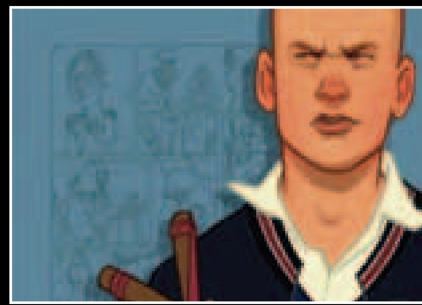
На первый взгляд Canis Canem Edit (Bully в США) не отличить от последних серий Grand Theft Auto, ан есть одно существенное «но» – не каждый из нас был бандитом, однако все мы учились в школе. Поэтому, попав в знакомое окружение, мигом проникаемся правилами игры. Тем более что мы с героем в равных условиях – Джимми Хопкинс попадает в Булвортскую академию одновременно с игроком. Слабо отучиться год в интернате?

Академические часы

Подъём в восемь утра. Проспать невозможно. Чистить зубы, мыть руки, да и одеваться – это для слабаков. На урок можно пришлёпать хоть в трусах, но в девять часов будь в классе как штык! А коли уж решил прогулять – не попадайся на глаза «школьным полицейским» (не путать с «лежачими»!). Заграбастают и отправят принудительно грызть гранит науки. Гранит, впрочем, хоть местами и твердоват, но питателен – каждый усвоенный урок, помимо отметки в дневнике, приносит осязаемую выгоду. На английском, играя в «Слова», учимся выходить сухим из воды, предотвращая драку вежливым извинением или остроумной шуткой. На химии обучаемся премудростям изготовления петард и бомб-вонючек в домашних условиях. Успешно занимаясь рисованием (помните Xonix?), приобретаем популярность у девочек (целуясь с ними, можно восстанавливать здоровье). На физкультуре осваиваем приёмы борьбы и повышаем меткость стрельбы из рогатки. Если уроков пузатого тренера покажется мало, идём на школьные задворки – там ошивается бездомный ветеран вьетнамской войны, который всегда готов показать герою пару настоящих спецназовских приёмчиков. Но в обмен он требует… транзисторы.

Карты и резинки

Собрать шесть транзисторов для бомжа легко; разбить на Хэллоуин 27 тыкв и получить замечательный тыквенный шлем – немногим сложнее. А вот все 40 карт для игры в Gremlins & Grottos или 75 резиночек (rubber bands, а вовсе не condoms) найти ой как непросто: они разбросаны по всему игровому мирку, включающему в себя не только школьную территорию, но и прилежащий населённый пункт. Однако вначале герою доступен лишь студгородок – учебный корпус, пара общежитий, библиотека,











1 Замечательный костюм быка-талисмана футбольной команды тоже достается нашему хулигану за так, по сюжету.

2 Последствия лобового столкновения велосипеда со столбом куда менее суровы, чем по эту сторону экрана.

3 Ico, Metal Gear Soild 2, Lost in Blue, а теперь еще и Bully. Во всех этих играх можно ходить с девочками за ручку.

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

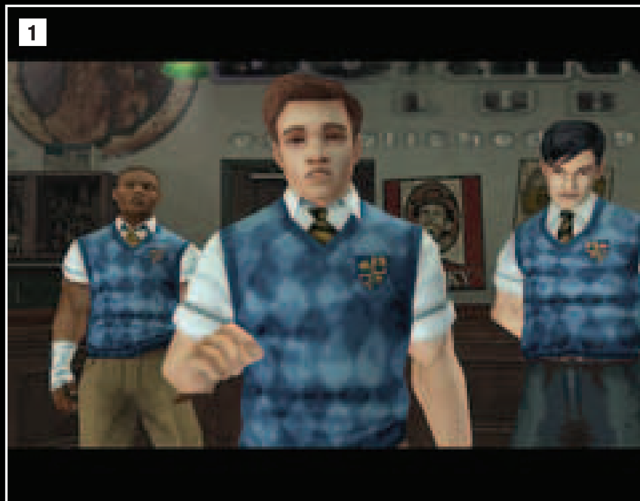
футбольное поле да мастерские. Ворота академии откроются только поздней осенью.

Внеклассные занятия

Хотя часы исправно тикают с восьми утра до двух ночи, смена времён года происходит не по календарю, а по мере выполнения сюжетных заданий. Некоторые из них доступны постоянно, другие только в определённое время суток, но осень не сменится зимой, а зима – весной, пока вы не завершите все миссии очередной главы. И никакой вольности в тисках сюжета – если в этой главе защищаем ботаников от хулиганов, сокрушить очкастых зубрил не дадут. Подобная строгость помогает авторам сплести основательную историю, наглядно показывающую, как окружение лепит из главного героя хулигана. За пределами академических часов учителя предстают совсем в другом свете. Физрук посылает Джимми за «своим» грязным бельём… в женское общежитие (справедливости ради заметим, что девчонки ветрены и сами разбрасывают трусики где ни попадя). Милейший учитель английского (цитата: «Я заметил, что на последнем уроке вы списывали друг у друга. Хорошо, что вы учитесь работать в команде».) оказывается алкоголиком и просит героя спрятать рассованные по всей школе бутылки от завуча Хэттрика, давно порывающегося уволить «англичанина». Джимми быстро находит с пьяницей общий язык и предлагает запугать завуча, побив ему стёкла в доме. Фальшивый друг Гэри вначале тоже подбивает героя на всякие проделки, а потом внезапно заманивает в ловушку и даже обвиняет в том, что Джимми, как и сам Гэри, хочет верховодить в школе. Возможно, именно тогда в голову герою и западает мысль об объединении школьных группировок под своим началом…

Учебные пособия

…А возможно, и нет – ведь нам приходится наблюдать в основном действия Джимми и прочих персонажей, а о побуждениях остаётся только догадываться. Но как бы вы ни расценивали поведение героев игры, сюжет возьмёт за живое любого, кто учился в школе. Случаи весьма жизненные и лишь немного преувеличены сатирической лупой сценаристов. Геймплей тоже попадает в точку – превращая игрока в подростка, авторы постепенно выдают ему все радости, о которых только может мечтать школьник

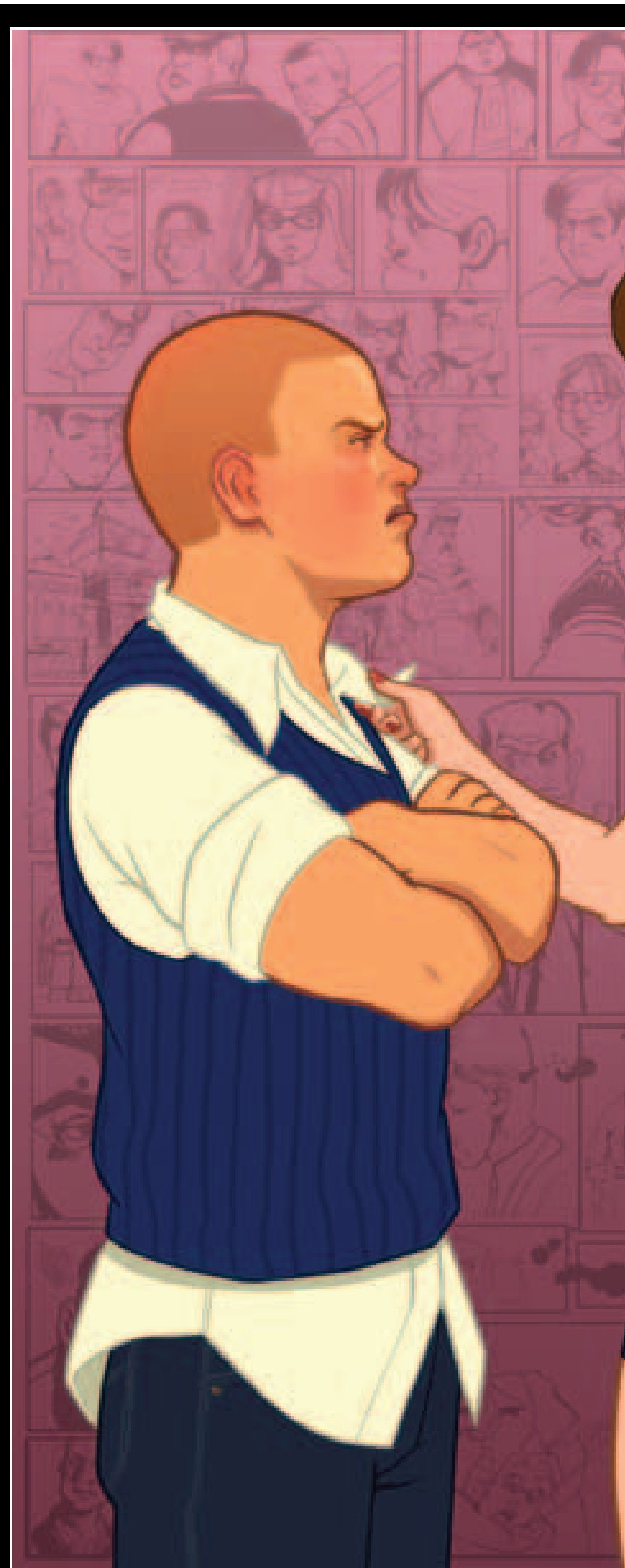
1


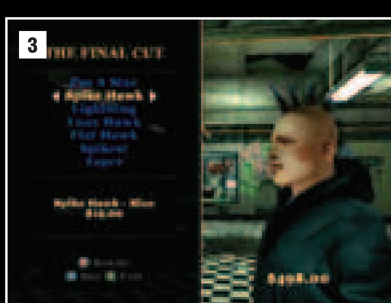
2

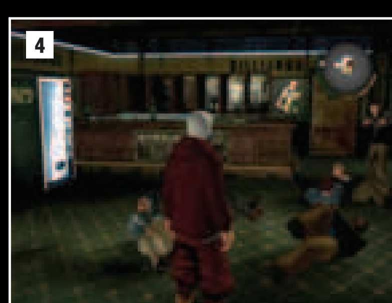

Как бы вы ни расценивали поведение героев, сюжет возьмёт за живое любого, кто учился в школе.

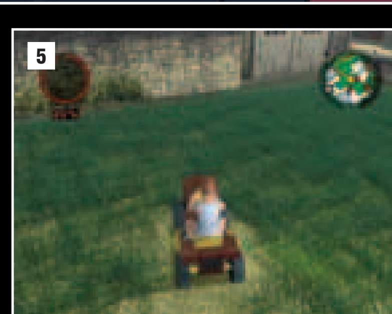
Над пропастью во ржи

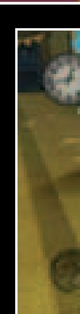
Доподлинно неизвестно, вдохновлялись ли разработчики Bully играми Skool Daze и Back to Skool, вышедшими еще в восьмидесятые годы на «Спектруме». Но против правды не пойдешь – количество параллелей в геймплее между этими симуляторами хулиганов превышает все разумные пределы. Не буду повторяться, просто отошлю вас к колонке в 219-м номере «Страны Игр». Разумеется, многое Bully заимствует и из серии Grand Theft Auto. Если же вам интересны литературные источники, перечитайте книжку «Над пропастью во ржи» Джерома Д. Сэлинджера, герой которой, Холден Коулфилд, очень напоминает Джимми Хопкинса. Можно вспомнить и советскую книгу на схожую тематику: «Республика ШКИД» Григория Белых и Леонида Пантелеева. Между прочим, «русский след» в игре исключать нельзя, ведь ведущего дизайнера миссий зовут Сергей Купреянов. Думаете, откуда в саундтреке (дружно аплодируем композитору Шону Ли!) вариации на темы песен «Мы поедем, мы помчимся» и «Цыпленок жареный, цыпленок пареный»? В общем, культурный контекст традиционно богат – прочие аллюзии ищите сами.

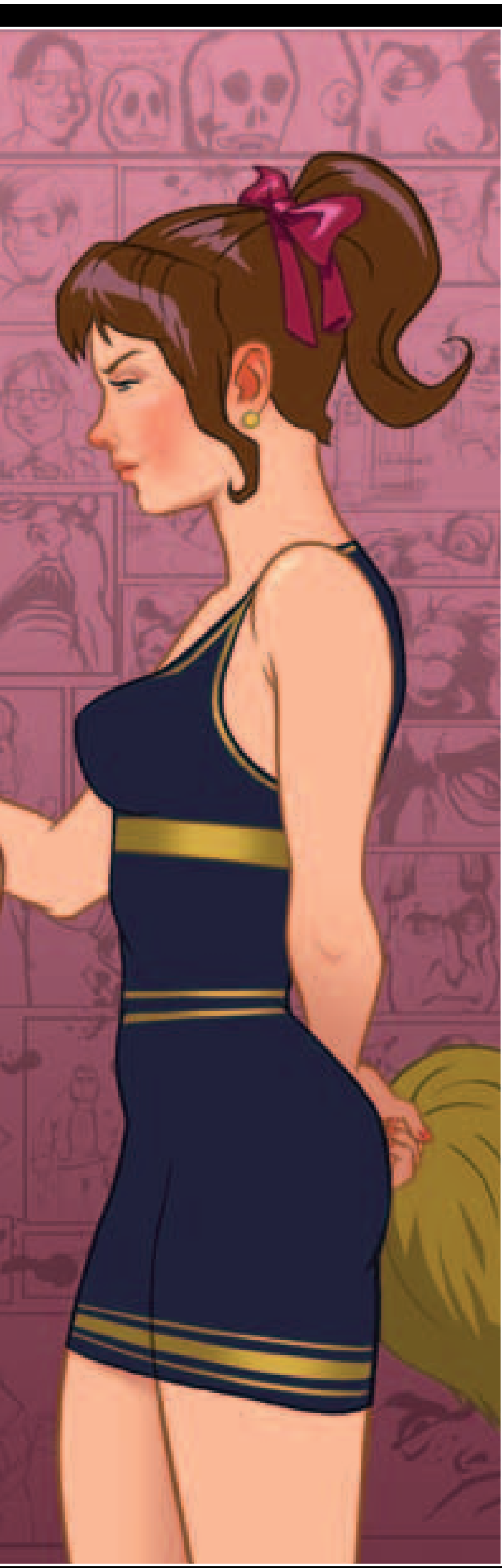


3


4


5






Bully даёт нам шанс за считанные часы повторно прожить школьные годы и, возможно, наверстать упущенное.

СЕКРЕТ!

1. Прохождение перечисленных ниже миссий поможет заполучить определенных девушек в качестве подружек. Их поцелуй даст прибавку к здоровью.

**Beatrice – пройдите миссию That Bitch в Chapter I.
Lola – пройдите миссию The Tenements в Chapter III.
Mandy – пройдите миссию Discretion Assured в Chapter IV.
Pinky – пройдите миссию Carnival Date в Chapter II.
Zoe – пройдите миссию Smash It Up в Chapter V.**

2. Чтобы открыть новые приемчики, соберите шесть транзисторов и принесите их к Hobo. Каждый транзистор открывает доступ к одному новому комбо или удару.

1 Чтобы старшеклассники приняли Джимми за своего, ему придется купить такой же синий джемпер. Похожий, кстати, есть у Марины Петрашко.

2 Не смотрите, что на учебнике написано Home Economics , эту дисциплину наш герой изучать не будет. Отобрал, наверное, книжку у какой-нибудь отличницы.

3 В продвинутой парикмахерской можно поставить ирокез. А вот дредов и «хвостика» в игре нету.

4 Побитые враги, разумеется, не умирают – рейтинг Teen не позволяет. Вместо этого они корчатся на полу в позе «внезапный приступ аппендицита»...

5 Если «школьные полицейские» ловят героя в учебное время – отводят на урок. Если поздно вечером – отправляют спать. В остальных случаях провинность приходится отрабатывать: зимой – сгребать снег, летом – стричь газоны.

6 Дергание за ухо, а также другие унизительные приемчики позволяют закончить драку досрочно. Для этого необходимо улучить момент и нажать кнопку «круг».

7 У каждого из школьных сообществ есть «база» в городе, где можно отдохнуть и развлечься. У ботаников там стоят компьютер с плоским монитором и аркадный автомат Con-Sumo. Чтобы заслужить право пользоваться убежищем, надо побить рекорд на автомате.

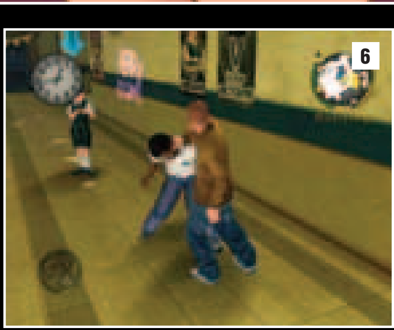
8 Зимой булвортские бомжи ходят в красно-белых шапочках, как у Санта-Клауса.

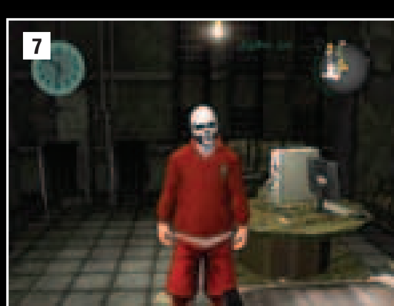
9 «Центральная?! Преследуем школьника в шапке-черепе, свитере с оленем и ковбойских сапогах, переплывающего Булворт-ривер около маяка. Ну да, посреди зимы. Просим выслать машину... «Скорую»? Почему «скорую»?»

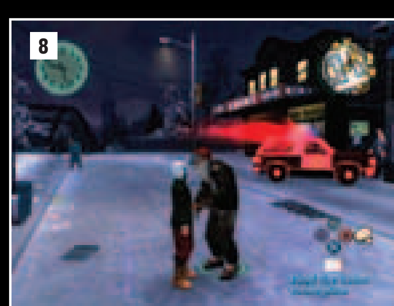
четырнадцати лет. Подобрав под деревом яблоко, можно его сгрызть, а можно зашвырнуть подальше. Зимой из снега запросто лепятся снежки! Став обладателем скейтборда, Джимми сможет не только гонять на нём «самоходом», но и прицепляться к автомобилям. А в самом начале второй главы, когда героя наконец выпускают в город, у ворот уже ждёт велосипед. Правда, пока не его, а поварихи – но как раз в это время в академии начинаются уроки труда, на которых можно будет собрать свой собственный велик – и гонять на нём по всему городу! Звуковое сопровождение по такому случаю обзаводится перезвоном колокольчиков, оттеняя важность происходящего. Зимой велосипеды и скейты управляются несколько хуже, но не настолько, чтобы отнимать у игрока радость быстрой езды. Только представьте себе: зимним вечером, в звонок «дзинь-дзинь!» и – по заснеженной дороге, через горбатый мостик и вниз под горку – у-ух! В такие мгновения словно проваливаешься в игру, чувствуешь, как внутри просыпается ребёнок и начинает канючить: «Хочу саблю, хочу будёновку, хочу велосипед!». Сабли в Bully нет, а вот линеек, дубинок и бит для крокета – завались. Можно отлупить врагов хоть огнетушителем. Арсенал, хоть и не содержит пистолетов и танков, грозен и разнообразен – от рогатки с оптическим прицелом до бутылочной ракетницы и картофелемёта, что выдадут герою благодарные ботаники. Драться приходится много – как минимум по сюжету, а также при прогулках по территориям недружественных тусовок.
Будёновок в магазины Булворт-сити тоже не завезли, но и без них недостатка в прикидах не ощущается. Самые крутые и смешные из них выдаются бесплатно, зачастую неожиданно. Пробежал сорок километров – получи шорты бегуна. Повеселился на Хэллоуине – костюм скелета можешь оставить себе. Не выполнил задание на нескольких уроках – вот тебе дурацкий колпак, носи на здоровье.
Девчонки, между прочим, не любят парней в карнавальных костюмах. Одевайся прилично, и претендентки будут штабелями валиться к твоим ногам, и даже драться за право поцеловаться с тобой. Если же отправиться на урок в штанах Красного Ниндзя или вообще без таковых, жди ехидных смешков от соучеников. Теоретически, ношение «неуставной» одежды является нарушением правил, но на практике «школьные полицейские» закрывают на это глаза – наряжайся, как хочешь. Однако в других случаях с ними приходится считаться – что приятно, не только вам. Стражи порядка точно так же разнимают и других драчунов, иногда даже помогая вам выполнить очередное задание.

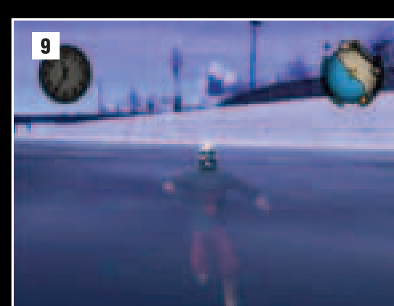
Продленка

С одной стороны, мир игры живёт сам по себе: по утрам все ученики бегут на уроки, вечерами по углам целуются парочки, хулиганы забрасывают общаги яйцами и издеваются над слабыми. С другой, в Булвортской академии и её окрестностях герою всегда найдётся чем заняться, даже если не торопиться продвигаться по сюжету. Горожане и школьники буквально бросаются к Джимми с самыми разными заботами: младшеклассница хочет, чтобы он подложил симпатичному мальчику шоколадки в шкафчик (вскрыв замок); бездомный старик посылает героя искать таблетки по всем мусорным бакам; полицейские просят помочь прогнать с крыши бензоколонки курильщиков. Можно наняться разносчиком газет или газонокосильщиком, принять участие в гонках или опробовать карнавальные аттракционы. Даже просто носиться по городу, открывая новые потайные уголки, находя секретные дырки в заборах, пожарные лестницы и деревья, на которые можно залезть, очень и очень приятно. Bully даёт нам шанс за считанные часы повторно прожить школьные годы и, возможно, наверстать упущенное. **СИ**

6


7


8


9


Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Илья Ченцов

chentzov@gameland.ru



СТАТУС: Корреспондент

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Quazatron, LocoRoco

Любит игры, в которых говорят и поют на несуществующих языках. Знает несколько диалектов симлиша, фиракслиш и данни со словарем. Обожает бросать кирпичи, катать шары и наматывать веревки на сложные геометрические тела. Склонен к бессмысленному насилию и переживает по этому поводу.

ГЕЙМПЛЕЙ

По здравом размышлении все-таки вспомнил одно действие, которого в Bully сделать нельзя – подергать девчонок за косички. В остальном – развлекайся, как хочешь. Жаль только, что сюжет фиксирован, но интересных дел хватает и помимо него, и к игре хочется возвращаться даже по окончании основного сценария.

ГРАФИКА

Очередной пример того, как мастерство художников и актеров преодолевает ограничения системы. Художникам спасибо за великолепные времена года и дизайн персонажей, а актерам – за анимацию и голоса героев. На досуге почитайте «кредитсы» и проникнитесь километровым списком «голосовиков» и «мокапщиков».

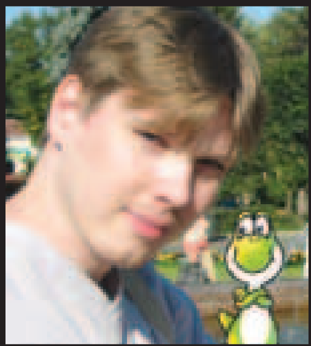
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Слово dream в английском имеет два значения – «сон» и «мечта». Так вот, для меня Bully стала dream game в обоих этих смыслах. Как и Grand Theft Auto, Bully помогает в реализации потаенных или не сбывшихся в свое время желаний, но, в отличие от GTA, не обязательно преступных. Хочу неубиваемый велик!

ВЕРДИКТ 9.0

Артем «cg» Шорохов

cg@gameland.ru



СТАТУС: редактор консольной части

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Battle City, Gears of War, Bubba'n'Stix, Xonix

Любит все настоящие видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираться по пустякам.

ГЕЙМПЛЕЙ

С одной стороны – «GTA для бедных»: паутина взаимосвязей в мире игры бедновата. С другой – едва ли не единственная современная «игра о школе», предельно качественная и необычайно увлекательная – так и тянет на всевозможные эксперименты! Свобода игрока слегка придушена в сюжетных тисках, но без этого не рассказать хорошую историю.

ГРАФИКА

Как и геймплей – «работа над ошибками The Warriors». То есть, все еще корявенько, но сполна искуплено дизайном и анимацией. Особенно впечатляют многочисленные ролики: нам подарили настоящий фильм с хорошими актерами и недурным сценарием! Жаль, «разновидностей» девчонок маловато. Зато от каждой можно добиться взаимности или… задрать юбку!

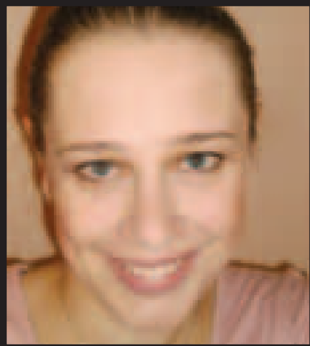
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Главное достоинство – необычайная «вовлекаемость» (из последних игр такого уровня достигла разве что Gun); Canis Canem Edit не очарует разве только тех, кто и вовсе чужд школьной романтики. Другое дело, что ностальгия по хулиганскому детству – удел взрослых дядек с бородой и галстуком. А вот нужна ли она пионерам с ранцами?

ВЕРДИКТ 8.0

Марина Петрашко

bagheera@gameland.ru



СТАТУС: корреспондент

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Planescape: Torment, Gothic 2, LocoRoco

Педагог по профессии, геймер по призванию. Обожает забивать гвозди, шпаклевать стены и рубить монстров. В играх ценит хороший сюжет, без ума от поучительных историй. Конспирологию тихо ненавидит, при любых намеках на «тайны тамплиеров» угрожает уйти в мужской монастырь.

ГЕЙМПЛЕЙ

Чего только не приходится делать! В школе мне и в голову бы не пришло заниматься подобными вещами, а жаль. Бомбы-вонючки в умелых руках решают множество проблем, а граффити – лучшая реализация права на свободу слова. Дело портит разве что неотзывчивое управление средствами передвижения – скейтом и велосипедом.

ГРАФИКА

Второстепенные персонажи угловаты, да и основным не хватает полигонов в существенных местах. Зато какие движения! Какая мимика – немногие актеры на такое способны. Какая свобода без занудных подгрузок. Какие пейзажи… Какой СНЕГ, в конце концов. Обязательно доиграйте до «зимней» главы и вы меня поймете.

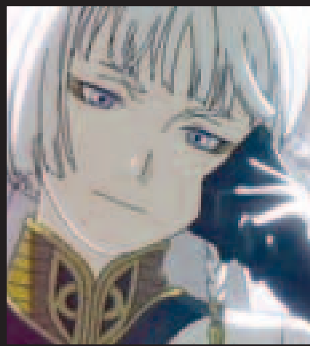
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

История о том, как не надо. Как не надо вести себя со своими детьми, учениками, сверстниками, друзьями и теми, кто младше. Пособие для обучения на чужих ошибках. Социальная провокация в невинном сюжете о трудновоспитуемом подростке. «Заводной апельсин» в компьютерных играх, пощечина сенатору Томпсону.

ВЕРДИКТ 9.0

Сергей Цилюрик

td@gameland.ru



СТАТУС: бильд-редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Final Fantasy VII, Metroid Prime

Энтузиаст Nintendo DS, большой любитель JRPG и музыкальных игр и завсегдатай интернет-форумов, где следит за общественным мнением и участвует в дискуссиях. Особо ценит уникальный игровой опыт. Не любит слепую приверженность одной платформе или издателю.

ГЕЙМПЛЕЙ

«НедоGTA». В итоге впечатления от игры получаю очень похожие, но удовлетворения как не было так и нет: все это уже приходилось проделывать, причем в гораздо более жесткой (и приятной) форме. И никакого шанса отказаться от неинтересных заданий. Отрасти хребет, Джимми!

ГРАФИКА

Не удручает, но и не впечатляет. Хорошая графика, можно даже сказать «стандартная» для последней волны PS2-проектов. Единственное, что тут всерьез запомнилось, так это «лип-синк», синхронизация движения губ и мимики героев с озвученной речью. Это, а также сама озвучка, просто великолепно!

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Слишком многое поверхностно. Запереть двери школы, ограничить число учащихся и «власть имущих», дать каждому индивидуальность и возможность иметь личное мнение о Джимми, которое не забывалось бы через день-другой, – дать настоящую свободу! Вот тогда было бы нечто похожее на «симулятор школьника», а не на «GTA для малолетних».

ВЕРДИКТ 7.0

НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШИ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И ПОЛНЫЙ ПОЧТОВЫЙ АДРЕС – ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.



ОТВЕТЫ принимаются **ДО 7 МАРТА** 2007 ГОДА





«ОСВОБОДИТЕЛЬНЫЙ» КОНКУРС

От журнала «Страна Игр» и компании «Софт Клаб»

Выберите правильные ответы и отправьте их по адресу killzone@gameland.ru до 7 марта 2007 года с пометой в теме письма (или на конверте) «Освободительный конкурс». Бумажные письма присылайте на адрес редакции (ищите в выходных данных журнала). И не забудьте полностью указать свои имя, фамилию и домашний адрес.

Призы предоставлены компанией «Софт Клаб»

НА КОНУ:

- **фирменные сумки с символикой игры (3 шт.)**
- **UMD-диски для PlayStation Portable с игрой «Killzone: освобождение» (10 шт.)**

Вопросы:

Злобные завоеватели хелгасты – никто иные как...
а) пришельцы из других миров;
б) обезумевшие киборги;
в) потомки землян-колонизаторов.

Театром военных действий в дилогии Killzone предстает...
а) Марс;
б) Земля;
в) выдуманная планета.

Следующая игра сериала Killzone выйдет на...
а) PlayStation 3;
б) PlayStation Portable;
в) Nintendo Wii.

**Свои ответы отсылайте на адрес killzone@gameland.ru или обычный почтовый ящик редакции.
В теме электронного письма или на конверте бумажного указывайте название конкурса: «Освободительный».**



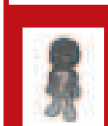




KILLZONE: ОСВОБОЖДЕНИЕ

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** shooter.third-person.sci-fi
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Guerilla Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6
- **ОНЛАЙН:** http://www.killzone.com



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Достойная графика, увлекательный геймплей, любопытный дизайн уровней, превосходная локализация, мультиплеер на шестерых.

МИНУСЫ
Малая продолжительность, нудная музыка, навязываемый автосейв, высокая смертность.

РЕЗЮМЕ
Шутер от третьего лица во вселенной Killzone старается учитывать ошибки предшественника, но не успевает исправлять собственные.

Мы видели нашествие кровожадных хелгастов между бодренькими коридорными перестрелками и даже из окопов. Вдоволь наслушались болтовни напарников и завороженно смотрели на горящие во тьме красные глаза. Чем еще может порадовать Killzone? Она сменила ракурс камеры, перетряхнула геймплей и вообще перескочила на портативную платформу!

Независимо от того, считали вы оригинал провалом или успешной игрой, продавались диски хорошо. Узнаваемый дизайн, «фашистская» стилизация хелгастов и вполне недурная сюжетная линия вкупе с умелой рекламой сделали свое дело. Заслугой портативного продолжения можно назвать удачно использованные декорации, правильно выбранный материал. То, что было лишним или не подходило под новую концепцию, осталось за кадром. Такой безжалостный монтаж наверняка попортил много нервов разработчикам: мы видели раннюю версию игры (по ней был написан «Хит?» в №221) и имеем материал для сравнения. Так вот, среди всего представленного отчетливо выделялись элементы, которые разработчики хотели оставить «для себя» – в финальной версии их нет. Все на благо игроков, все для их удобства.

Главным действующим лицом здешней истории назначен Ян Темплар, бывалый вояка и просто добрый молодец. Личность узнаваемая, и пусть при встрече не все солдаты отдают ему честь, описать обстановку и вставить комментарий-подсказку они считают своей обязанностью. Брифинг проходит в три этапа: сначала на глобальной карте вам представят кампании (как текущие, так и будущие) с необходимой справкой, затем к каждой конкретной миссии выдадут подробное объяснение. Жаль, но всего лишь текстовое. Только после начала операции появляются скриптовые ролики с претензией на кинематографичность. Причем претензией обоснованной: хотя все перестрелки мы наблюдаем с высоты птичьего полета и мельчайших деталей в кутерьме не разглядеть, движку Killzone: Liberation есть чем гордиться, даже когда виртуальный оператор берет средние планы.

А героям есть чем покрасоваться перед игроком. В каждой миссии можно отыскать хорошо и не очень запрятанные кейсы с земной валютой. Первое время на них не обращаешь внимания, так как появляющийся в углу экрана счетчик заставляет верить в то, что это





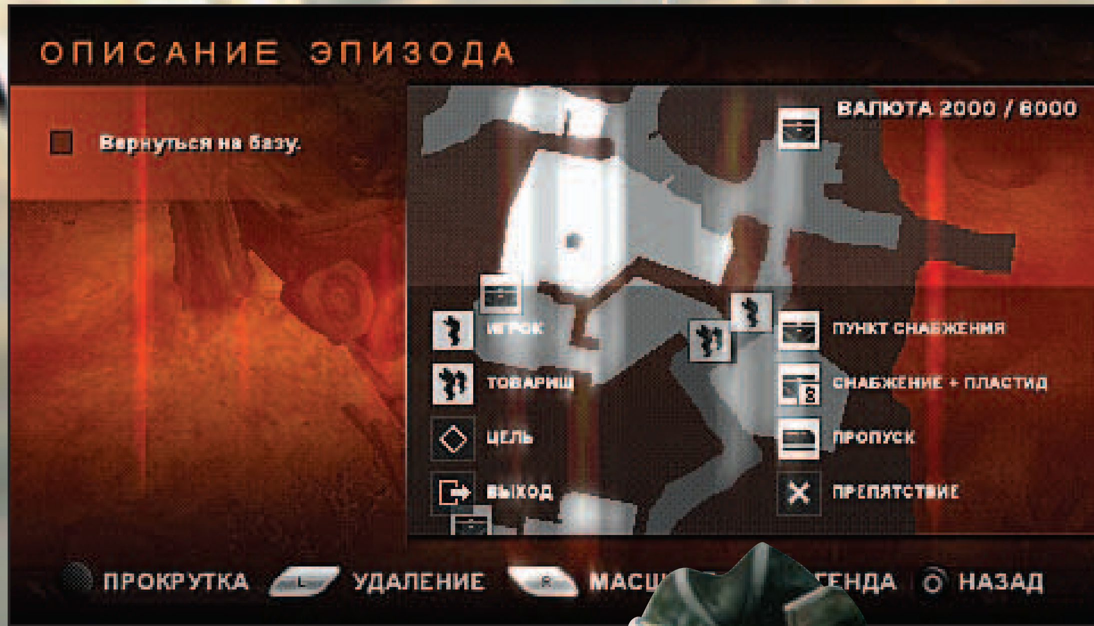
ПОЛУЧИ, ФАШИСТ ХЕЛГАНСКИЙ, ДУЛЮ НАШУ, ПРОЛЕТАРСКУЮ!

всего лишь бонус для любителей статистики. На самом же деле найденные денежные средства имеют большую ценность – с их помощью можно усовершенствовать уже имеющееся оружие или прикупить новое. И если в первой кампании необходимости в крупных пушках нет, ближе к концу без навороченного пулемета стыдно появляться перед снаряженными по последней моде противниками.

Впрочем, если на старте с оружием не повезло, всегда можно подобрать новое в расставленных по закоулкам ящиках, а запасы патронов пополнить за счет убитых хелгастов. Бронированные сундуки – настоящий клад для Темплара. Тут он может поживиться, скажем, ракетницей с запасом снарядов аж на двенадцать выстрелов, или медикаментами и гранатами. Но много с собой не унесешь: не больше одного типа огнестрельного оружия, не больше двух осколочных гранат и только три заряда пластида. При желании разрывные гранаты можно заменить дымовыми или даже минами, но сути это не меняет. Приходится выбирать, что вам больше нужно именно сейчас – мина с дистанционным управлением или парочка «дымовух».

В идеале подобная демократия должна быть поводом назвать «Killzone: Освобождение» боевиком с элементами тактики. Однако язык не поворачивается, так как стараниями разработчиков, ни одной миссии не оставивших без сюрпризов, продумывать что-либо заранее бесполезно. Подчас эти сюрпризы оказываются настолько неожиданными, что не спасает даже выполненный за мгновение до смерти автосейв. От последнего находится польза совершенно в другом: он позволяет умирать, быстро загружаться на проблемном месте и пробовать другой маршрут. Выжить после внезапного обстрела почти никогда не удается – Темплар хоть и кажется выносливым малым, одно прямое попадание из винтовки все же сбивает его с ног, а взрыв ракеты в метре от героя тут же отправляет на тот свет. Нововведением финальной версии можно назвать разрушаемые ящики, хранящие теперь не только боеприпасы, но и аптечки. Впрочем, восстанавливающий четверть здоровья укол вряд ли как-то поможет делу, поэтому лучше довериться смекалке и поискать обходные пути. Они есть всегда.

После прохождения кампании однопользовательский режим не заканчивается – на выбор предложат сразу несколько мини-игр, за





СЕКРЕТ!

1. Наберите определенное количество очков, чтобы развить способности своего персонажа.

В полтора раза больше здоровья для героя – 300 Points.
В полтора раза больше здоровья для напарника – 340 Points.
Установка пластида проходит вдвое быстрее – 100 Points.
Обезвреживание мин проходит вдвое быстрее – 180 Points.
Возможность хранить по три гранаты – 20 Points.
Возможность хранить по три дымовые шашки – 140 Points.
Возможность хранить по три шприца с вакциной – 60 Points.
Возможность хранить по четыре противопехотные мины – 220 Points.
«Бездонные карманы» – 480 Points.
Герой наносит вдвое больше урона в ближнем бою – 260 Points.

2. Дополнительные персонажи

Cobar – пройдите игру на сложности Hard.
Metrac – пройдите игру на сложности Easy, Normal и Hard.
Stratson – одержите сто побед в мультиплеере (ad-hoc или infrastructure).





победу в которых вручаются медали и открываются бонусы в мультиплеере. Дисциплины достаточно интересные, хотя даже самые простенькие могут вызвать затруднения. Тот же тир, например. В сюжетном режиме работает хитрая система автоприцеливания, которой достаточно указать направление – и вот уже противник взят на мушку и готовится к встрече с праотцами. Совершенно неважно, на каком ярусе – на три этажа выше, двумя метрами ниже, в окопе или под мостом. Красный луч схватывает цель, и остается только быстро нажимать «квадрат». В тире этот фокус не пройдет, поскольку пространство вокруг Темплара сильно ограничено, а мишеней появляется все больше и больше. Поворачиваться аналоговой «пуговицей» не успеваешь, герой никак не может выбрать приоритетную цель, и в конце концов стрельбы превращаются в неуклюжие танцы на льду. Искусственный интеллект в кампании, конечно, оставляет желать лучшего – доходит до того, что брошенная из-за спины граната со звуком ударяется о голову ничего не подозревающего противника, после чего взрывается у его ног. Смешно, но ваши соратники из «массовки» ведут себя точно так же. Они либо трагично умрут по заранее прописанному скрипту, либо просто окажутся не в силах найти себе укрытие. На этом фоне выделяются второстепенные герои, которых обучили стрелять из разного оружия. Но самым важным их навыком является беспрекословное послушание. «Большие шишки» (так их тут называют), которых надо сопровождать к выходу из опасной зоны, следуют за Темпларом, куда бы он ни шел. Те же, кто не прочь повоевать, прекрасно выполняют приказы, отданные старшим по званию. Для этого отведено специальное меню, во время работы









Картины разрушений и захватчики в стильных касках обязательны для любой игры похожего направления. Jin-Roh ввел моду на шлейфы от красных глаз, Killzone привлекла к этому внимание – теперь все так делают.



Задушевные беседы в окопах перекочевали и в портативную версию. Иногда следить за этим трепом очень даже весело.





которого война утихает, а время замедляется вдвое, словно где-то поблизости мистер Нео ловит зубами пули. На экране появляются маркеры выбора действий для подчиненных, и они отнюдь не сводятся к привычному по другим играм набору «скройся здесь» и «атакуй там». Управляемых ИИ персонажей можно попросить, допустим, взорвать с помощью пластида стену. Или сесть за турель и сдерживать наседающую пехоту врага огнем до тех пор, пока Темплар не обезвредит ловушки или не обшарит все сундуки в округе. Если подстреленному бойцу вдруг поплохело (перед смертью такое бывает), у вас есть тридцать секунд на его излечение – для этого надо сбегать к ближайшему сундуку и позаимствовать два шприца, если, конечно, нет привычки носить их при себе. Вернувшийся к жизни солдат сразу забудет прошлые обиды и продолжит защищать родину.
Долго это, впрочем, не продлится. Сюжет скуп на яркие подробности, да и не столь продолжителен, как нам бы того хотелось. Иными словами, при желании все кампании можно пройти за первый же вечер, а весь следующий день посвятить сбору дополнительных медалей и оружия. После этого останется мультиплеер, причем с возможностью совместного прохождения – работает как часы, да только неинтересно все то же самое пробегать по второму кругу. Но тут на помощь придут экспериментальные deathmatch-сражения, распробовав которые, вы тут же забудете, что в игре были еще и какие-то одиночные режимы. Благо, сложностей с поиском соперников возникнуть не должно – «Killzone: Освобождение» полностью локализована и продается в России по привлекательной цене. Собирайтесь с друзьями, играйте вместе! **СИ**



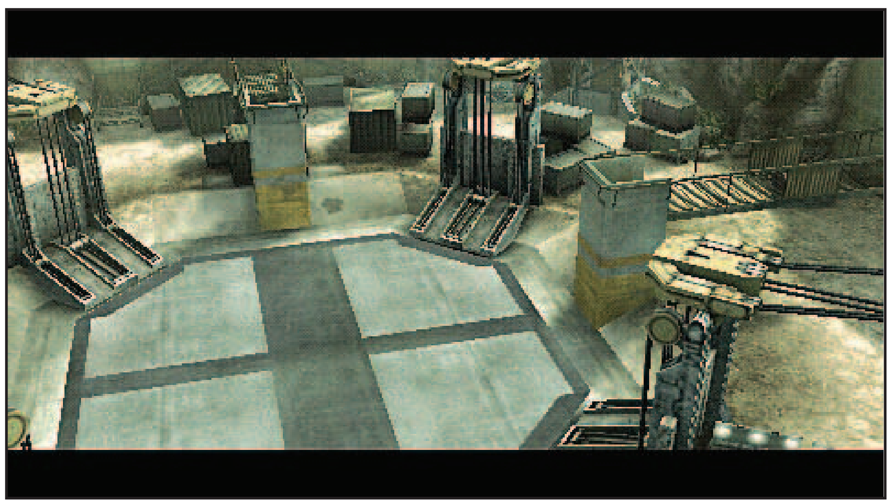
Танковая броня тает так быстро, что любой тимуровец с берданкой может снять половину линейки жизни за минуту. Лихой галоп по вражеской пехоте и баррикадам откладывается: попортить технику можно и неосторожным вождением.

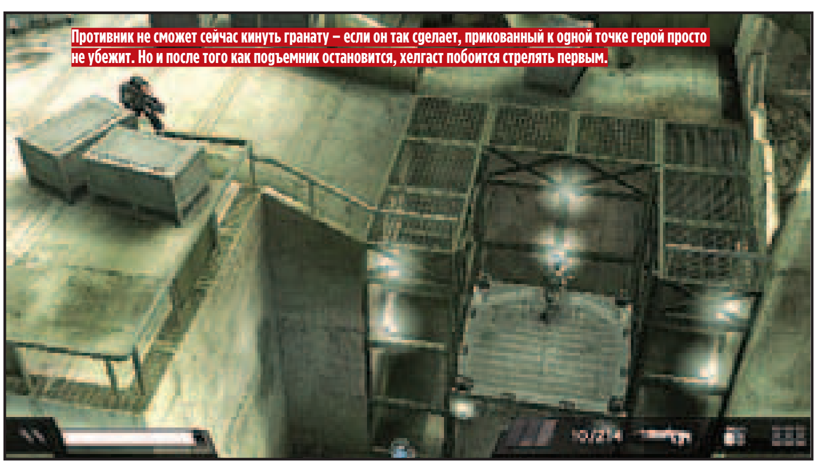


Главное достоинство Рико: после того как он заложит пластиг, у него хватает сообразительности отбежать. Всегда.

Родная речь

«Killzone: Освобождение» целиком и полностью переведена на русский. Диалоги и заметки не коверкают родной язык, а вся речь (включая бесконечные переговоры по рации) озвучена так, будто перед нами последний голливудский боевик. Однако оперативность подобного рода локализации объясняется не только расторопностью издателя, но еще и небольшой долей сюжетной информации. После прохождения миссии вместе с подсчетом статистики вам откроют очередной бонус. Но чтобы до него добраться, понадобится… зайти на официальный сайт игры. Сами же ролики рассказывают об игровой вселенной отрывочно, не давая цельной картины. Впрочем, с главным локализаторы справились на «отлично». Подсказки и ситуативные пояснения будут вам предоставлены по первому же требованию. Видно: люди имели представление, о чем писали – никаких вопросов не остается, все работает именно так, как и обещал загрузочный экран. А вот с ним не так все хорошо. И пусть во время игры ничего не тормозит, перемещаясь по меню, вы не раз заметите секундные задержки подгрузок. Мелочь, но все же неприятная.





Противник не сможет сейчас кинуть гранату – если он так сделает, прикованный к одной точке герой просто не убежит. Но и после того как подъемник остановится, хелгаст побоится стрелять первым.



Обычное дело: хелгасту не терпится спустить курок, пусть даже его противник скрывается за пуленепробиваемым контейнером. Выстрелил – и получил ответную гранату. Или – очередь в грудь, но в этом случае он еще поживет и успеет огрызнуться.

ХРОНИКИ ТАРР: ПРИЗРАКИ ЗВЕЗД

В ЭТУ МИНУТУ НАШИ БЕССТРАШНЫЕ ПИЛОТЫ ПРОЛИВАЮТ КРОВЬ В ГАЛАКТИЧЕСКИХ СРАЖЕНИЯХ. ХОТИТЕ ЗНАТЬ БОЛЬШЕ?



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC

ЖАНР:
simulation.sci-fi.small_spaceship

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»

РАЗРАБОТЧИК:
Quazar Studio

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1 игрок

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM

ОНЛАЙН:
quazar-studio.com/tarr/

Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com



ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Классический космический симулятор с интересной игровой механикой, завораживающим миром, любопытной системой конструирования кораблей.

МИНУСЫ
Игру поторопились вытолкать из ангара, не дожидаясь окончания отладочных работ: игра кишмя кишит самыми разнообразными ошибками. Ужасно обидно.

РЕЗЮМЕ
Отличная игра, серьезно покалеченная преждевременным релизом. Утром, понимаете ли, деньги, а вечером патчи. Русский бизнес.

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ХОРОШО

Жми на газ – к черту эту ньютоновскую физику! Если нельзя утопить педаль в пол, то зачем тогда вообще нужен этот звездолет?! Можно обойтись креслом-качалкой и витаминным напитком в стакане, комнатная температура, чтоб не заболеть, климат без перепадов давления, хрустальный гроб. «Сэр, я вас вижу!» – «Аналогично».
Когда включаешь форсаж, корабль начинает мелко трясти, белые точечки космической пыли несутся на нас все быстрее. Совершенно не важно, почему в космосе так пыльно. Можете считать, что это созданное бортовым компьютером наглядное графическое отображение скорости на лобовом стекле, сделанное для того, чтобы пилот не отвлекался на спидометр. Или что это рассыпанный спайс, за которым вот-вот прилетят космические навигаторы. Какая разница, мир полон чудес, и мы с вами – лишнее тому доказательство.

Скоротечность бытия

В подробностях понять причины галактического конфликта не очень просто. История любого противостояния тем более запутанна, чем дольше воющие стороны знают друг друга. Это только кажется со стороны, что причины войн сплелись в тугой клубок и что если хорошенько потянуть... на самом деле это лента Мебиуса, и сколько ни

тяни, до первопричины не докопаешься. Потому что причина одна – либо мы, либо они, и пока обе стороны не станут наконец единым целым, ничего не изменится. Так что шлем на голову и в истребитель, а там уж есть система опознавания «свой – чужой», и она не даст ошибиться. Красная рамка, обводящая вражеский корабль, – как красная тряпка для быка-истребителя. «Работаем, офицеры!» – шипит ведущий в шлемофоне. Вы любите свою работу?

Механика боя тщательно выверена и намеренно проста. Подача энергии на щиты имеет два положения: номинальное и усиленное, в последнем случае игрок почти неуязвим, но в этом режиме оружие оказывается на таком голодном пайке, что наш корабль становится безобиднее трясогузки. Угловые скорости довольно невелики, так что бой строится по веками проверенному принципу «карусели». Причем механика его такова, что нам вовсе необязательно вручную выбирать каждую следующую цель (тогда на экране указывается точка упреждения – куда надо стрелять, чтобы попасть в противника). Довольно быстро привыкаешь брать упреждение на глаз, стреляя навскидку и проверяя попадание не по убыванию лайфбара на целеуказателе, а по вспышкам на энергетическом щите противника. Возвращение космических ковбоев, простые радости космического реднека.

Четыре пилота и мышка

Любопытная деталь: в управлении нашим кораблем задействовано колесо мыши, причем довольно необычным способом: оно задает скорость корабля «по умолчанию», выполняя роль своего рода триммера скорости. Привычные же клавиши движения либо очень быстро разгоняют нас до полного хода (W), либо останавливают движение (S), но как только мы их отпустим, корабль снова будет двигаться со скоростью, заданной колесом мыши. Первое время эта система управления кажется противоестественной, однако потом к ней не только привыкаешь, но и привязываешься, особенно когда начинаешь выполнять маневры с краткосрочным сбросом скорости, что бывает весьма полезно в ближнем бою. Разумеется, клавиша, уравнивающая нашу скорость со скоростью выбранной цели, тоже имеется. Можно назначить ее на «пробел»: гарантия от промахов в пылу борьбы.

Наши напарники неистребимы. Не бойтесь, никакого читерства, просто они очень осторожны – как только они попадают под горячий обстрел, в результате которого энергетический щит получает значительные повреждения, они выходят из боя. Причем обо всех маневрах они сообщают по радиосвязи, поэтому, чтобы держать руку на пульсе, надо следить за радиообменом. Кстати, после многих заварушек лидер звена по радио сообщает: «Задание выполнено, потерь нет». Это наводит на мысль, что потеря одного из соратников привела бы к провалу миссии, но в игре такого ни разу не возникало. Эскортируемые суда погибали исправно, наш истребитель так и вовсе на том свете давно примелькался, а сослуживцы продолжают без осечек выполнять воинский долг.

Обратная сторона разумности ваших напарников очевидна: они ни при каких обстоятельствах не будут задерживаться в самом пекле, а ведь некоторые ситуации обязывают – например, во время эскорта, когда подзащитный корабль подвергается массированной атаке противника. Так что нам приходится геройствовать самостоятельно, но не ради ли этого мы сюда пришли?

Сполохи во мраке

При желании на сюжет игры можно вовсе не обращать внимания, пропуская десятки страниц дневниковых записей, исторических архивов и прочих справочников. В таком случае будет довольно сложно понять взаимосвязь различных рас, мест и событий, уследить, о чем переговариваются многочисленные участники наших боевых миссий. Но даже если все это так и останется для нас тайной, дух создаваемого мира, как ни странно, проникнет даже сквозь завесу кромешного неведения. Ощущение, что мы здесь не зря, не просто так, что все происходящее с нами и нашими однополчанами – часть чего-то большего и важного, приходит сразу же и остается с нами до конца. В мир начинаешь верить тогда, когда нет возможности охватить его взглядом.

Космос XT – пространство тьмы и теней. По стилю он больше напоминает X3:Reunion: темные силуэты кораблей, неясные тени больших станций, иногда свет откроет нашему взору покрытый полустертой краской борт проплывающего мимо транспорта, а потом снова тени, силуэты. Это создает особое настроение, к тому же помогает скрыть полигональную бедность здешних кораблей – все-таки в наше время столь минималистично изображать космотехнику не принято, и тот же X3:Reunion вы-



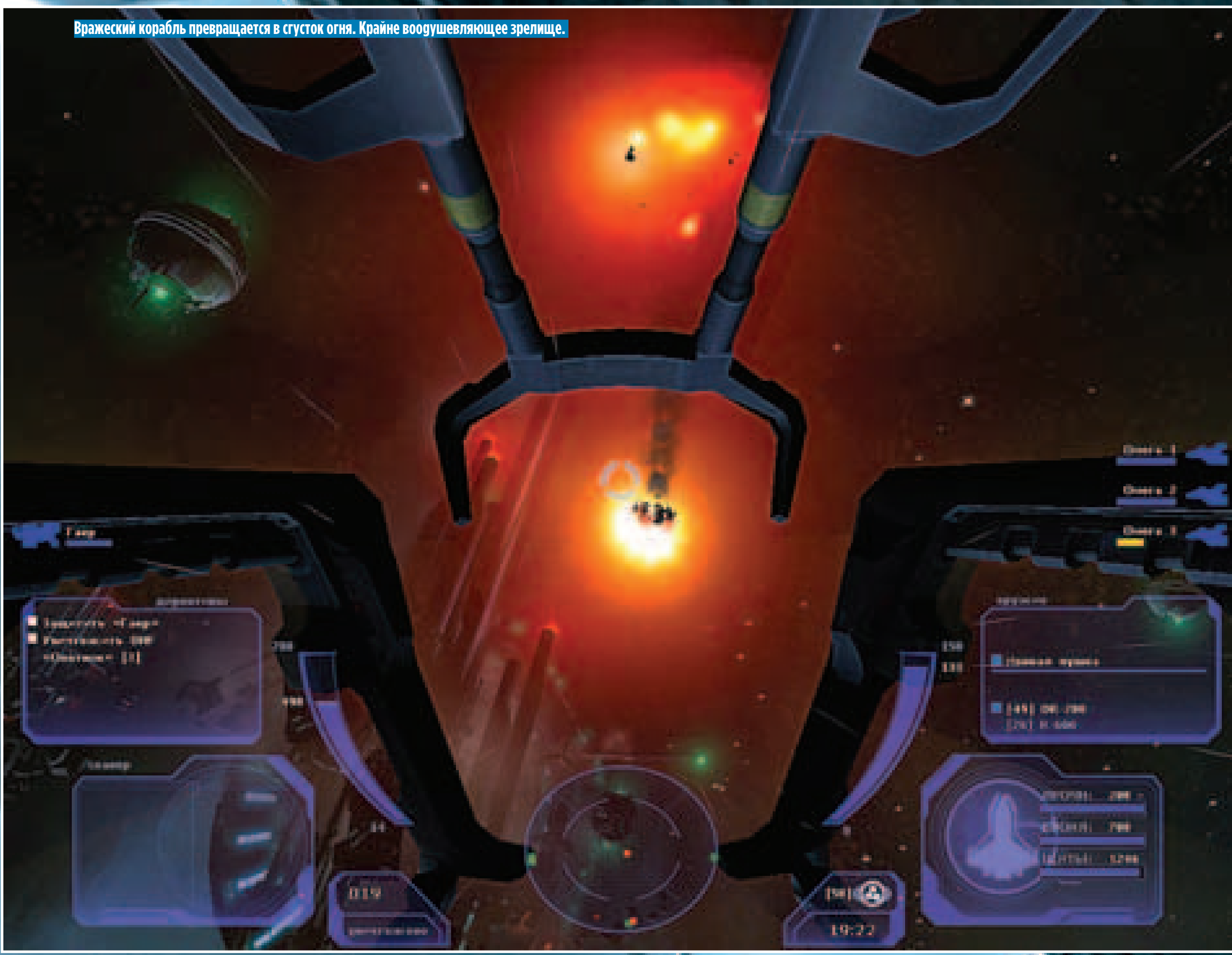
В игре имеются как вид из кабины, так и от третьего лица. Причем оба ракурса удобны, а это в космосимах встречается куда реже, чем хотелось бы.



Залп из ионной пушки. В игре содержится немалый ассортимент стволов с различными характеристиками: энергопотребление, скорострельность, степень повреждения щитов, брони и т.п., что позволяет настроить основное оружие под свой темперамент.



Чаще всего в зоне прямой видимости находится какая-нибудь планета, но долететь до нее мы не сможем, да никто и не отпустит: стоит отбиться от группы, как ведущий настойчиво зовет обратно.



Вражеский корабль превращается в сгусток огня. Крайне воодушевляющее зрелище.

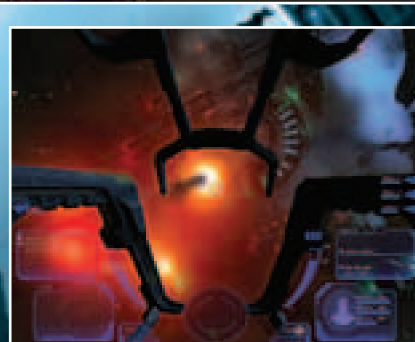
С ЧЕТВЕРТОЙ ПОПЫТКИ

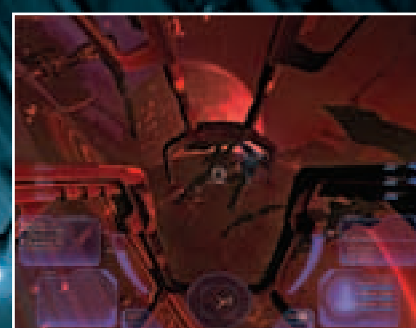
Отечественные разработчики вообще очень любят космосимуляторы, вот только жанр отказывался отвечать им взаимностью: на свалку истории выброшено уже множество игр, каждая из которых была несчастна по-своему, будь то начисто лишенный хоть какого-то собственного лица Homeplanet, блокбастер и медиалюбимец Parkan 2: «Лада Рейсинг в Космосе» или же «Завтра Война: Великое Изобретение Велосипеда». Как-то не верилось, что команда-дебютант справится со строптивым жанром. А они справились играючи, и пока жмешь на гашетку ионной, фотонной, или какой-то там еще пушки, превращая вражеский истребитель в большую бенгальскую петарду, кажется, что нет ничего проще, чем сделать интересный космосим. Вот мы, вот они и много-много космоса вокруг, какие могут быть заботы? Да никаких, все счастливые космосимы счастливы одинаково. Игра напоминает одновременно множество именитых предшественниц: Freespace, Wing Commander, X-Wing. Если бы такие игры выходили раз в месяц, то «Хроники...» можно было бы обвинить в неоригинальности, в том, что собственные идеи (а они есть, причем весьма удачные) не выдвигаются на первый план. Но нам нужны хорошие игры, а тот, кто тянется к оригинальности, в любое время может вытащить из корзины диск «Завтра Война».

глядит на порядок технологичнее, просто никакого сравнения. С другой стороны, графическое спартанство бросается в глаза в основном во время сюжетных роликов на движке, а во время самой игры нам уже не до того, поскольку здесь важно качество не столько моделей, сколько пиротехники. И вот с последним у игры все в порядке – разрушение сбитых кораблей противника преподносится с такой помпой, что гордишься уничтожением даже самого беззащитного разведкорабля противника: продолжающая инерционное движение вражеская посудина разрушается чередой взрывов, оставляя за собой яркое огненное облако, пока не сгинет наконец в небытие яркой вспышкой финального разрыва. Задание выполнено, чекпойнт.

Ангар 18

Никаких денег в игре нет – мы сюда не торговать пришли, да и вообще товарно-денежные отношения плохо сказываются на карме и мешают сосредоточиться на главном. Просто по мере наших военных успехов нам выдают новые пушки, новые ракеты. Причем лично конструировать корабли никто не заставляет, для этого же есть механики, верно? Достаточно указать ему, что мы хотим – медленную, но хорошо защищенную машину, быстрый и юркий, но довольно хрупкий истребитель, или же нечто среднее.
Наверняка перед первой миссией вы ограничитесь общими указаниями, потому что хочется скорее окунуться в жаркое пекло, а не сравнивать ТТХ десятков агрегатов. Но после первой же тяжелой заварушки, когда совершено перезагрузок примерно столько же, сколько сбито кораблей противника, вот тогда вы вернетесь в гараж и будете тщательно продумывать конфигурацию, подбирая корабль под свою манеру, пытаясь выгадать, пробуя одно сочетание, другое... Причем помимо использования тех систем, которые предлагаются игрой, у нас есть возможность конструировать устройства самостоятельно.
Реализовано это следующим образом: любой агрегат, который мы посчитаем ненужным и которым мы пользоваться в дальнейшем не собираемся, можно разобрать на детали. Количество предметов, которые мы можем таким образом утилизировать, ограничено тремя за один присест. А из получившихся запчастей мы уже можем конструировать собственные приборы, сверяясь





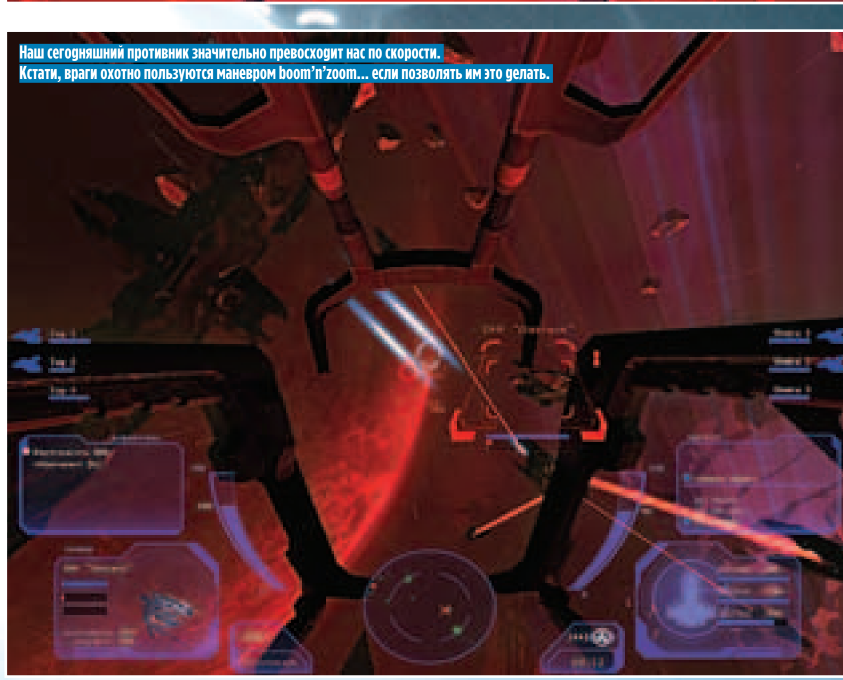


Так выглядит попадание в наш корабль – вражеский заряд растекается. Вспышка иногда почти полностью заслоняет обзор – зато не заметить обстрел просто невозможно.





Ближний бой с противником, значительно превосходящим нас по боевой мощи, происходит примерно в такой обстановке. После этого очень приятно смотреть в чистую бездну космоса. Такую черную. Такую безопасную.



Наш сегодняшний противник значительно превосходит нас по скорости. Кстати, враги охотно пользуются маневром boom'n'zoom... если позволять им это делать.



Кольца далеких планет, гигантские каменные объекты – самое время почувствовать себя песчинкой в пустыне мироздания.

с таблицей, где сказано, на какие характеристики корабля повлияет использование имеющихся деталей. Благодаря этому можно очень точно подгонять корабль под свои запросы, а количество различных вариантов конструкций уже не поддается никакому подсчету. И что самое приятное, эта система не приводит к игровому дисбалансу.
К сожалению, в ангаре нет возможности сохранять файл конфигурации вашего боевого корабля с целью его последующего быстрого вызова и сравнения с другими собственными дизайнами. Сейчас же приходится отдельно выписывать конфигурацию: наименования агрегатов, получаемые характеристики: вес корабля, сила щита, степень его восстановления, мощность энергетической установки, эффективность системы охлаждения и т.д. и т.п. Это неприятно, но это далеко не самая большая беда в игре.

Выход из строя

Преждевременные роды – штука серьезная. Игра слишком рано появилась на свет, она еще толком не доделана, и потому переливается бесконечными россыпями ошибок, по большей части мелких и незначительных. Но их так много, что не замечать их нет никакой возможности. Игра съедает целые реплики героев, когда в полной тишине вываливаются на экран субтитры несказанных фраз, а иногда реплика включается на середине или в самом конце, герой произносит пару последних слов. И потом, эти бесконечные опечатки, подчас совсем курьезного свойства: один и тот же тип корабля именуется то по-русски, то латиницей. В некоторых эпизодах игра безо всяких видимых причин резко теряет в производительности, превращаясь в слайд-шоу.
Но самая забавная ошибка – это когда посреди миссии внезапно полностью отказывает система целеуказания. Вы лихорадочно бьете по кнопке выбора цели, но ничего не происходит. Драгоценные секунды льются в пропасть, как песок сквозь пальцы, а вы, уже отчаявшись, пытаетесь найти темный силуэт врага на черном фоне, отличить нужный корабль от десятка других, затем не потерять его из виду, ожесточенно бьете ракетами в упор (поскольку они больше не знают, куда наводиться). Баг, достойный дизайнерской находки. Впечатление оказывается изрядно подпорченным. И все равно игра ужасно затягивает, причем интересно не только впервые проходить миссии, но и в пятнадцатый раз начинать с одного и того же чекпойнта, пытаясь выпутаться из особо горячей заварушки, – ведь классический космосим никак не может обойтись без таких ситуаций – и вот наше подразделение опять оказывается в гуще боя... Есть я, есть пушка, есть цель, и все вместе мы составляем одно целое. Единство и, черт возьми, борьба. СИ


ДЖАЗ
работа по найму
Тебе заплатили.
Остальное — ТВОИ ПРОБЛЕМЫ.
Концерт для саксофона и базуки.
список телефонов поддерживающих игру:
Служба технической поддержки:
support@gfi.su или звони
+7(495)530 3533 с 10:00 до 19:00.
Стоимость отправки sms-сообщения - $5
Отправь SMS со словом JAZZ на номер 7528 и получи
игру "Джаз: работа по найму" на свой мобильный
Мобильная война
с вредоносным элементом началась.
"ДЖАЗ" у тебя в кармане —
просто возьми трубку!
gfi
© 2006 GFI. All rights reserved.
реклама



Когда в сюжете игры упоминается предательство русского доктора Солотова и противостояние двух братьев, один из которых был любимцем отца и «украл у второго всё, что полагалось ему по праву», в голову сразу закрадываются нехорошие ассоциации. Только ты думаешь, что нет, показалось, но тут перед решающей битвой герои говорят прямыми цитатами из Ликвида Снейка («Have it your way!»), и понимаешь: сравнение с Metal Gear Solid стоит начать в первом предложении, а закончить – во втором. Lost Planet от Capcom, ещё один эксклюзив для Xbox 360, не пытается быть копией чужих произведений. Отправляясь на поиски игры, которая бы понравилась всей планете сразу, команда Кейдзи Инафуне нащупала-таки свою долю граблей, но нельзя не признать, что и вторая её игра вышла хорошей. Хорошей, как Dead Rising.

Но если Dead Rising отправляет нас в торговый центр, населенный тысячами зомби, то герой Lost Planet оказывается в ледяной пустыне бок о бок

LOST PLANET: EXT

ПРОШЛОЙ ЗИМОЙ ЛЮТЫЕ МОРОЗЫ СТОЯЛИ В МОСКВЕ. В ЭТОМ ГОДУ ХОЛОДНО ТОЛЬКО НА «ЗАТЕРЯННОЙ ПЛАНЕТЕ».

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Xbox 360

ЖАНР: shooter.third-person.sci-fi

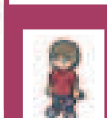
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен

РАЗРАБОТЧИК: Capcom

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16

ОНЛАЙН: www.lostplanet-thegame.com



Автор: Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Уязвимые места жуков обычно выделены желтым цветом. Этот гад, очевидно, из разряда «иногда лучше бежать, чем говорить».



с миллионами жуков. Дело вот в чём: пару десятилетий назад люди отправились с окончательно загаженной Земли в космос на поиски новых мест обитания. Холодная планета E.D.N. III казалась неплохим выбором: пара лет терраформирования сделали бы из нее тропический рай, колонисты заложили первые города... но не тут-то было. Обжившись на новом месте, люди столкнулись с нежданной угрозой. Гигантские насекомоподобные монстры-акриды напали на непрошеных гостей, разрушили созданные людьми поселения и прогнали с планеты добрую половину жителей. Оставшиеся создали боевых мехов (так называемые Vital Suits или просто VS), способных противостоять чудовищам. Сегодня на «Затерянной планете» люди ведут отчаянную борьбу за выживание, разбившись на кланы, и всё ещё надеются довести до конца проект по терраформированию. Наш герой Уэйн, молодой пилот, теряет отца в бою с огромным акридом по прозвищу Зеленый глаз, ищет мести и присоединяется к подвернувшимся снежным пиратам...

Завязка оставляет простор для продолжений, а Зелёный глаз отправляется на тот свет то ли на четвёртом, то ли на пятом уровне. Ты уже ждёшь новых приключений, а вместо этого получаешь совершенно идиотский, сбивчивый, противоречивый сюжет с трансформерами и энергетическими мечами в финале. Capcom хватило на то, чтобы классно поставить заставки, написать единственную улётную музыкальную тему, сделать недурной motion capture и впечатляющие модели, но уловить во всем происходящем какой-то смысл очень сложно. И уже не хочется искать объяснений, что это за устройство встроено в руку Уэйна и каким таким хитрым образом оно преобразует оранжевые лужицы, оставшиеся после убитых монстров и разрушенных мехов, в «тепловую энергию». Тепло – местный аналог топлива и здоровья одновременно, чем его больше, тем дальше улетит мех, тем дольше Уэйн протянет в бою. Впрочем, беспокоиться из-за него не стоит: на низком и среднем уровнях сложности вы вряд ли вообще вспомните о его существовании.

Этому помогают волны монстров – бесконечные отряды жуков могут лезть на вас часами,

TREME CONDITION

ОТЛИЧНО



Мы настаиваем на том, что отныне именно Capcom должна делать все игры по «Звездному десанту».

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Передовая графика, интересные битвы на мехах и без них, сотни жуков на одном экране, замечательные боссы в лучших традициях Capcom.

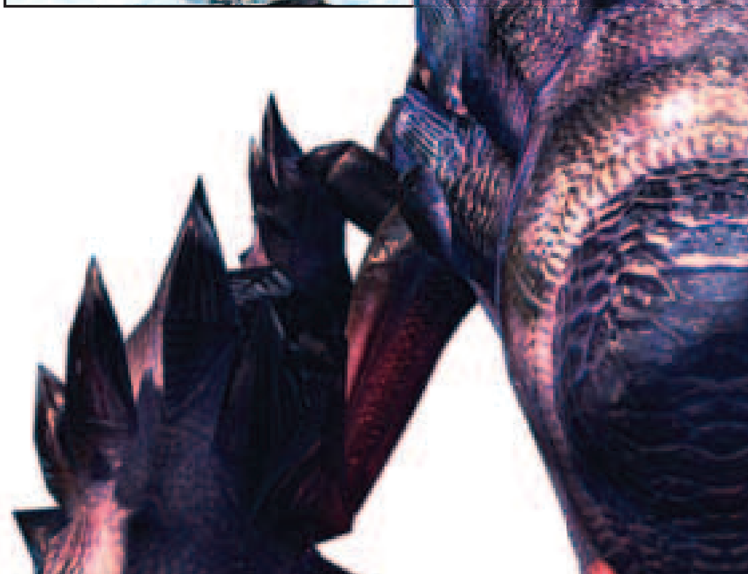
МИНУСЫ
Нелепый сюжет, однообразная и слишком короткая одиночная кампания, недоработанный мультиплеер.

РЕЗЮМЕ
Графику на «десятку» в Capcom делать научились. Осталось научиться делать первоклассные игры всегда, а не по праздникам.

Рекомендует «СИ»


Большие, зубастые, многоногие боссы – гордость разработчиков. Вам придется отойти к краю уровня, чтобы хотя бы увидеть монстра целиком.


Только специальный костюм, сберегающий энергию тела, помогал Муад'Дибу выжить в пустыне. Еще у него не было меха.

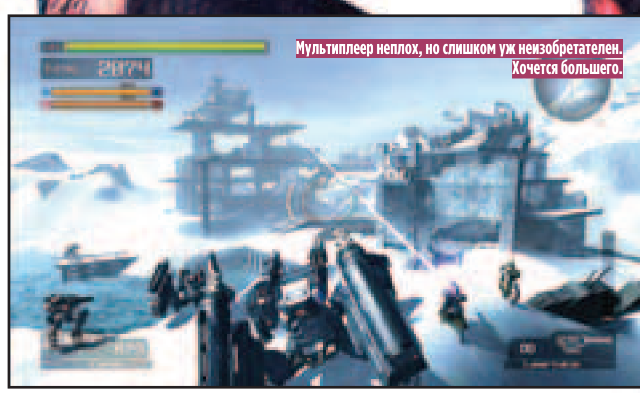




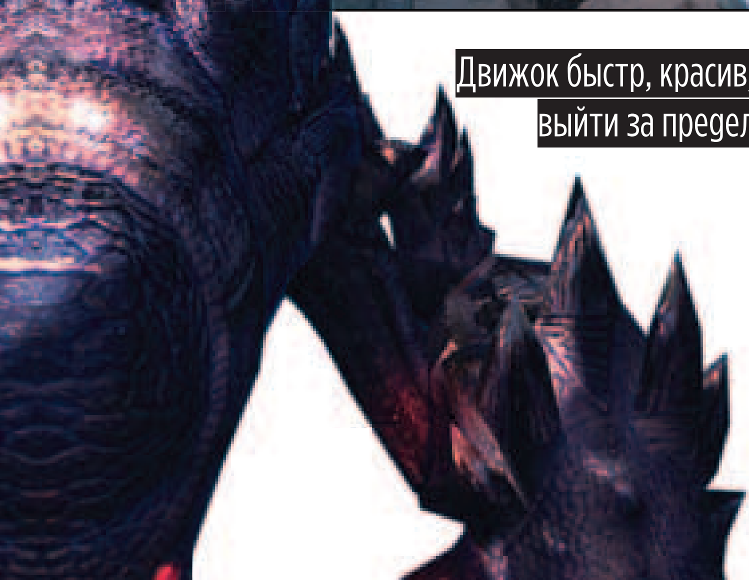
СЕКРЕТ!

Наибольшее количество вопросов и недоумений вызывает последний босс, в битве с которым герою дается новый мех с полностью иным управлением, и непривыкший к такой машине игрок оказывается один на один с сильным и опасным противником. Наша базовая стратегия на финальную битву – «вломил и беги». Вы стараетесь не упускать противника из виду, не позволяете ему набрать дистанцию между вами, зажимаете правый триггер на геймпаде и заряжаете удар энергетическим мечом. Когда босс проводит атаку, вы блистательно уклоняетесь, приближаетесь вплотную к противнику, отпускаете триггер и одним махом наносите весьма ощутимый урон. По ходу битвы главарь обязательно призовет себе на помощь два летающих лазера – будьте бдительны! Это и есть ваши настоящие враги. Они наносят колоссальные повреждения и очень опасны. Прежде всего научитесь уворачиваться от их очередей, а затем используйте план «вломил и беги». Победа будет за нами!


Любого монстра можно одолеть как на мехе, так и на своих двоих. Первый вариант гораздо предпочтительнее.


Мультиплеер неплох, но слишком уж неизобретателен. Хочется большего.

безропотно погибая под огнём табельного автомата. Движок и не думает подтормаживать даже в огромных логовах, где счёт чудищ идёт на десятки. Время от времени вы будете набредать на ничейных роботов, и тогда можно продолжить путь как пешком, так и в боевой машине. Роботы используют другие виды оружия и, как правило, гораздо более эффективны в бою, поэтому на арене перед каждым главарем обязательно расставлено несколько пустующих мехов.
С движком разработчики постарались на славу: он быстр, красив, стабилен и оригинален ровно настолько, чтобы не выйти за пределы приличий, но и не показаться слишком пресным. Обычно в шутерах от третьего лица правая аналоговая рукоятка поворачивает прицел вокруг героя и мгновенно заставляет его вертеть головой. В Lost Planet вы можете прицеливаться точно, не двигаясь с места: при небольших отклонениях прицел едет по экрану, а герой остается на месте – казалось бы, мелочь, но когда возьмёшь геймпад в руки, сразу замечаешь отличие. Это позволяет точнее целиться, а за быстрые развороты на 90 градусов в сторону отвечают «бамперы» (верхние шифты). Еще одно оригинальное и сравнительно бесполезное добавление – кошка с моторчиком (кошка, которая крюк, а не которая мяукает). Персонажи могут цепляться ей за стены и быстро подтягиваться на тросе – так удобно забираться на возвышения или быстро уходить от вражеских ракет.
Это неплохие находки, которые дают Lost Planet шанс подняться над жанром, и тем обиднее, что разработчики не смогли использовать его до конца. Получив до блеска отшлифованный движок, гейм-дизайнеры, похоже, так и не поняли, что с ним делать и как собрать из обычной швейной машинки Зингера игру с большой буквы «И».
Проблема Lost Planet в том, что она не развивается. На первом уровне вы с «умолчальным» автоматом выходите против бесконечно возрождающихся жуков, то же вы делаете и на последнем. Хуже того, Lost Planet заставляет проходить некоторые уровни по два раза, чем только усугубляет однообразие. Вам ни на секунду не дадут забыть тщетность своих усилий: есть карты, которые можно пробежать из начала в конец, вообще не вступая в драку – спрашивается, зачем было огород городить? Оружие, которые вы видите в самом начале, вы будете использовать и в конце, мехи, встреченные на старте, будут ждать вас и в финале, и только боссы – то, что надо, без скидок и оговорок.





Попробуйте мысленно заменить жуков с этого скриншота на зомби. Что вы получили? Правильный ответ: картинку из Dead Rising.



Движок быстр, красив, стабилен и оригинален ровно настолько, чтобы не выйти за пределы приличий, но и не показаться слишком пресным.





Исход сетевой битвы во многом решается тем, кто первый добежит до робота. Слава роботам.

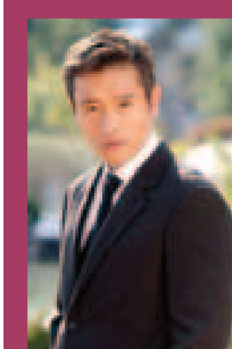


Каждый поверженный противник оставляет после себя оранжевую лужицу тепловой энергии. Соберем их все!

Возьмите любой признанный хит от Capcom, вспомните тамошних главарей, и знайте: гигантские жуки в Lost Planet точно так же хороши. Даже проигрывать в битвах с боссами приятно (понимаешь, что сам виноват, не смог перехитрить противника), а уж побеждать – вдвойне! Всей бы кампании быть такой же изобретательной.
Ощущения от мультиплеера почти те же, что и от сингла: всё при нём, а искры нет. Четыре режима – стандартные Elimination и Team Elimination, «один против всех» под названием Fugitive и командная стратегическая битва за посты Post Grab. Карт всего восемь, но вы можете выбирать варианты раскладки оружия, роботов и «рожалок», чтобы изменить привычные стратегии. Мехи подливают масла в огонь сетевых баталий: кто первым захватит стальную машину, кто сможет «снять» вражеского пилота, где достать ракетницу – поиски ответов на эти вопросы в онлайне оказываются куда более интересными. На Xbox Live уже опубликован патч, который исправляет проблемы со связью и устраняет лишние трудности в поиске оппонентов – словом, делает игру легче и приятнее. Кстати, только в многопользовательской части Lost Planet есть система опыта: чем больше вы играете и выигрываете, тем выше ваш уровень, и тем больше скинов вы можете использовать в будущем – бестолковая мелочь, а приятно.
Capcom – такая специальная компания, от которой никогда не знаешь, чего ожидать. Рядом с филигранными Resident Evil 4 и Devil May Cry 3 она может с той же помпой выпустить бестолковые Devil May Cry 2 и Killer 7. Создается впечатление, что разработчики вкладывают во все игры одинаковое количество заботы и труда, доводят их до статуса блокбастеров, а дальше за дело берётся, я не знаю, студийная муза. Если она в нужный момент посещает светлую голову геймдизайнера, ты проходишь игру, не отрываясь от экрана, и лишь на последних титрах выдыхаешь: «Вот это да...». Если не посещает, то в игре, при всём её формальном звёздном статусе, появляются нелепые просчеты, которые спускают её из пантеона в область «просто хороших игр». Они очевидны каждому, кто проведет с геймпадом в руках пару часов. Вспомним зомби-холокост Dead Rising: будучи замечательной игрой, он подпорчен гнусным ИИ и тщетными миссиями. Lost Planet идёт той же дорогой. Отличный движок, замечательная графика, отточенный геймплей... Ещё чуть-чуть, и полнокровный хит на все времена. Но в наше суровое время «чуть-чуть» не считается. СИ

Сеульский синдром

Японию и другие восточные страны сейчас захлестнула так называемая «корейская волна» – мода на все, что связано с Южной Кореей. Каждый смотрит южнокорейские телесериалы, слушает южнокорейскую музыку, следит за личной жизнью южнокорейских звезд. Чтобы привлечь к Lost Planet еще больше внимания японской публики, разработчики из Capcom решили пригласить на роль Уэйна корейскую звезду по имени Бенг Хон Ли (Byung-Hun Lee, варианты чтения и написания могут существенно различаться). На игровом процессе и впечатлении от игры это ровным счетом никак не сказывается, но если вы вдруг смотрели фильмы A Bittersweet Life («Сладкая жизнь») или Everybody Has Secrets («У каждого свои тайны»), то мгновенно узнаете главного героя. И хотя Lost Planet так и не попала в японские чарты самых продаваемых игр, но суммарный мировой тираж игры превысил миллион копий, что более чем на треть превысило прогнозы. Это значит, тут и до сиквела недалеко.





ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** GameCube
- **ЖАНР:** role-playing.console-style
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** нет
- **РАЗРАБОТЧИК:** Monolith Soft/tri-Crescendo
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** www.batenkaitosorigins.com

Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Интересный сюжет со щедрой дозой дворцовых интриг, мистики и неожиданных поворотов событий, динамичные бои на картах, обилие побочных квестов.

МИНУСЫ
Исход боев зачастую зависит от удачи, однообразные квесты, частое перепрохождение лабиринтов.

РЕЗЮМЕ
Благодаря обновленной боевой системе и увлекательному сюжету, Origins запросто потягается со многими отличными RPG для других платформ.



«Без елки – не возвращайся!»

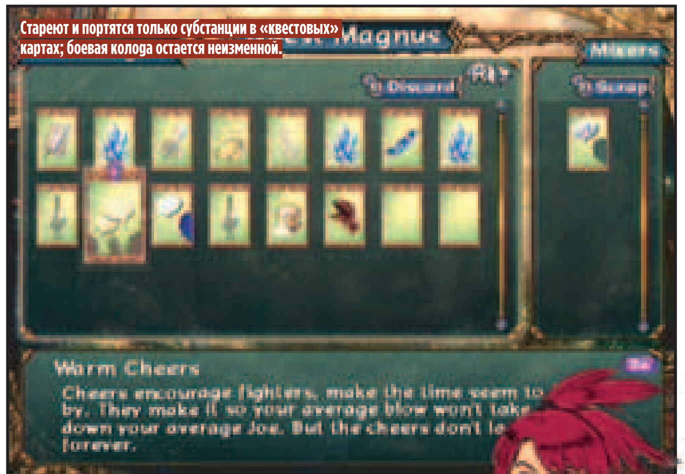
По ходу игры Саги получает в награду за выполненные поручения или победу над боссами особые карты – «магнусы Седны». С их помощью он восстанавливает разрушенный город Седна, который больше всего напоминает декорации из мультфильмов «Пластилиновая ворона» или «Падал прошлогодний снег». В восстановленных домах непременно обнаруживаются крайне болтливые предметы обстановки!



Если в руке оказались неподходящие карты, можно их скинуть. От количества сброшенных карт зависит, когда персонаж вновь получит шанс сделать ход.



Чем дальше, тем больше тактических возможностей предоставляют карты. Например, первые разновидности карт-доспехов обеспечивают защитой только на один раунд, а последующие – уже на несколько.



Стареют и портятся только субстанции в «квестовых» картах; боевая колода остается неизменной.





Музыкальные разработчики

Студия tri-Crescendo, которую основал в 1999 году Хиройя Хацуба, сперва занималась звуковыми эффектами для игр от компании tri-Ace: например, Valkyrie Profile (PS One), Star Ocean 3: Till the End of Time (PS2) и Radiata Stories (PS2). Но в 2003 году tri-Crescendo взяла курс на самостоятельную разработку игр. Ее первым опытом стала Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean, созданная совместно с Monolith Soft.

BATEN KAITOS ORIGINS

СТАТЬ ШУЛЕРОМ В BATEN KAITOS ORIGINS НЕВОЗМОЖНО. А ВОТ ПОЛУЧИТЬ КАНДЕЛЯБРОМ ПО ГОЛОВЕ ВО ВРЕМЯ ПАРТИИ – ЗАПРОСТО!

Страсть к полетам завладела людьми еще в незапамятные времена. Пытаясь взмыть в небо подобно птицам, они мастерили себе искусственные крылья, хотя расплачиваться за неудачные эксперименты зачастую приходилось собственной жизнью.

Мир Baten Kaitos существует по иным законам. Его обитатели давным-давно забыли, что такое материки и как выглядит океан: те скрыты от них ядовитым туманом. Зато они научились использовать силу собственных сердец, чтобы на короткое время почувствовать за спиной пару крыльев и воспарить над землей. Не меньшего уважения заслуживает и другое умение: использование особых карт-«магнусов» для хранения предметов и навыков. Впрочем, старомодные бочки, ящики и ведра все еще встречаются повсеместно: карты редки и большой емкостью не отличаются.

Столь необычный антураж привлек бы внимание к первой части саги об «окрыленных» людях, Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean (2005), даже если бы она вышла не для Gamecube – консоли, обделенной RPG. Игра подкупала и тем, как характеры персонажей раскрывались в ходе многочисленных сю-



В Baten Kaitos Origins практически нет заранее отрендеренных роликов: все сценки разыгрываются на движке.



Персонажи картами не обделены: их можно не только купить, но и выменять, найти или получить как награду за выполненное поручение.

И все-таки продолжение Baten Kaitos сохраняет сходство с замысловатой шкатулкой, полной сюрпризов и всевозможных диковинок.

жетных сценок, и яркой графикой, и оригинальной боевой системой с использованием все тех же карт. Baten Kaitos Origins предлагает повторную экскурсию в те же небесные края, но отправляет нас на 20 лет в прошлое: до рождения однокрылого Каласа (Kalas) осталось несколько лет, кое-кто из его соратников уже успел появиться на свет, а недруги начинают плести интриги. Отсылки к будущим приключениям продуманы на редкость грамотно: даже если не знать сюжета оригинальной Baten Kaitos, не возникает ощущения, что сценаристы о чем-то умолчали. Небольшая хронологическая разница не пошла на пользу разве что декорациям: многие из них остались прежними, в то время как в Valkyrie Profile 2: Silmeria куда интересней было узнавать в преобразившихся за несколько столетий пейзажах знакомые места из первой Valkyrie Profile.
Завязка Origins скорей похожа на то, чем заканчиваются многие традиционные RPG. Юноша Саги с бойцами из лейб-гвардии влиятельного чиновника империи Альфард пробирается в императорский дворец, чтобы расправиться с воплощением зла, коварным властелином Ольганом. Вот только кто-то опередил убийц: правитель уже мертв. И вместо финальной битвы с боссом Саги вынужден удирать от все тех же лейб-гвардейцев, ведь пославший его министр не намерен оставлять свидетелей. Восстановление справедливости, розыски истинного убийцы императора и разгадывание дворцовых интриг (а за трон уже началось настоящее соревнование!) займут не один час. Интрига закручена лихо, характеры персонажей обрисованы не хуже, чем в игре-предшественнице. Сценки и лабиринты чередуются как раз с такой скоростью, чтобы удерживать внимание игрока, хотя без надуманных обязательных квестов, вроде "отыщи украденную шапку знакомого сорванца, опросив всю деревню", не обходится.
Принято считать, что отождествить себя с «молчаливым» героем при выборе нужных реплик в сценках геймеру проще, чем с тем, чей характер уже задан в сценарии. Разработчики из Monolith Soft предложили третий способ вжиться в роль: игрок становится спутником главного персонажа, бестелесным духом-хранителем. Правда, на деле приходится просто поддакивать своенравному подопечному. Если он, чего доброго, перестанет вам доверять, понизится и его удачливость. А удачливость в Baten Kaitos – залог выигрыша в боях.
Исход любого поединка, как и прежде, решается на картах. Что с того, что перед началом боя в руках воинов появляется оружие! Сколько выпадов они совершат, успеют ли нейтрализовать удар противника и перекинуть другу заветную склянку с лекарством – все определит расклад. От сравнения с Magic the Gathering или «драконьим покером» из фантастических романов Роберта Асприна удерживает незамысловатость правил. И в оригинальной Baten Kaitos их нельзя было назвать сложными, а отмена индивидуальных колод для каждого игрока и раздельных раундов на нападение и защиту должна была еще основательней упростить игру. Бойцы стали тянуть карты из одной стопки: половина «атакующих» карт может использоваться кем угодно, на других записаны особые приемы и индивидуальные виды вооружения. Если, что называется, «масть пошла», битвы завершаются легко и просто: все герои успевают выстроить настоящую цепочку ударов (а то и объединить их в комбо-удар) и не дают врагам даже шанса опомниться. Увы, куда чаще масть не идет. Как именно сбалансировать количество карт в колоде, чтобы хотя бы один персонаж полноценно отбился от неприятеля, когда потратить раунд на лечение, а когда – на оборону, какие карты выкинуть из «руки», чтобы получить взамен новые для следующих ходов, - каждый розыгрыш требует как молниеносных решений, так и немалой удачи. Боссы в Origins на удивление мощны и при неудачном раскладе расправляются с командой за несколько ходов.
И все-таки продолжение Baten Kaitos сохраняет сходство с замысловатой шкатулкой, полной сюрпризов и всевозможных диковинок, на которые была так щедра оригинальная игра. Когда все повороты сюжета уже изучены, остаются поистине бесконечные побочные квесты, опциональные битвы и угадывание вариаций карт для комбо-ударов. Origins можно исследовать со всей основательностью и каждый раз радоваться богатству спрятанных возможностей. СИ






ОФИЦЕРЫ
У КАЖДОГО СВОЯ ПРАВДА
© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы



IMPORT REVIEW

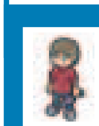
Аниме One Piece замечательно само по себе и остается замечательным все 300 серий (и дай бог ему быть таким же и впредь), но настоящий шедевр – оригинальная манга Эйтиро Оды. Дошло до того, что дети Акиры Торииямы (создателя Dragon Ball), постоянные читатели журнала Shonen Jump, познакомили отца с любимой «пиратской» мангой... и Торияма-сенсей тоже влюбился и начал регулярно читать One Piece, чем занимается и по сей день.



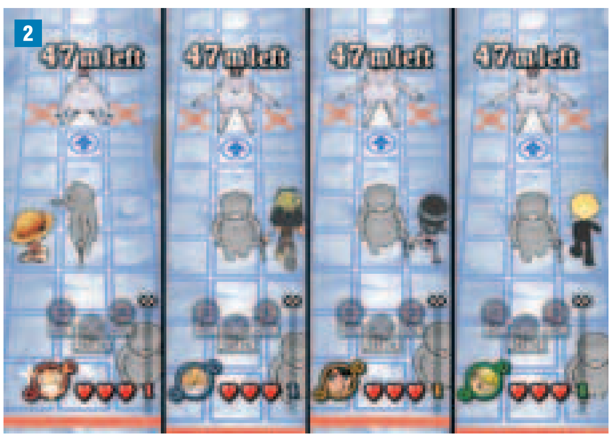


ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube
- **ЖАНР:** special.party_game
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Namco Bandai
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** h.a.n.d.
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PlayStation 2
- **ОНЛАЙН:** www.namcobandaigames.com/games/onepiececpc



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru





1 Американский показ One Piece так и не добрался до встречи с капитаном Фокси и его командой, но в игре эти сцены есть.

2 Поднимаясь в гору, не забывайте пинать хищных зайцев и здороваться с дружелюбными мишками: «Привет, медведь!».

3 В «капитанских» мини-играх один игрок противостоит трем другим.

ВЕРДИКТ 5.0

ПЛЮСЫ
Возможность играть вчетвером, встреча с сотнями персонажей мира One Piece, несколько удачных мини-игр.

МИНУСЫ
Мини-игр все-таки слишком мало, глобальная победа определяется почти случайно, загрузки чересчур продолжительны, дубляж провален.

РЕЗЮМЕ
В компании трех друзей и под яблочный сидр, может быть, и сгодится. В одиночку – очень тоскливо.

ONE PIECE: PIRATES CARNIVAL

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

БЕЗУСЛОВНО, ПИРАТЫ КРУЧЕ, ЧЕМ НИНДЗЯ. НО В ПРОВЕДЕНИИ ВЕЧЕРИНОК ЛУЧШЕ СМЫСЛЯТ ВСЕ-ТАКИ ВОДОПРОВОДЧИКИ.

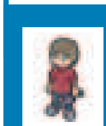
Кроме сериала Grand Battle в Японии выходило немало игр по One Piece, но ни одна так и не произвела на нас впечатления. Передышку в череде несерьезных файтингов обеспечивает One Piece: Pirates Carnival, сборник мини-игр а-ля Mario Party, но с участием пиратов Соломенной шляпы. В Pirates Carnival собрано три десятка мини-игр; они рассчитаны на четырех участников и (в теории) должны обеспечить веселый вечер дружной компании отдыхающих анимешников. К несчастью, разработчики умудрились наступить почти на все существующие грабли, из рук вон плохой дубляж только усугубил дело, и даже люди, знающие и любящие One Piece, вряд ли найдут в Pirates Carnival что-то интересное.

В начале игры каждый участник выбирает по пирату, который будет представлять его в грядущих испытаниях. Выбор чисто косметический, и героический доходяга Усопп в бою не уступит ни Роронoа «Рисовые шарики» Зоро, ни бабнику и курильщику Санджи. Начинается игра, и на экране появляется виртуальный стол с виртуальной картой, разделенной на клетки. Клетки бывают трех типов: Event (становится вашей за здорово живешь), Davy Back Fight (дает шанс захватить уже занятую клетку) или Minigame (очевидно, мини-игра). Последние, в свою очередь, делятся на два вида: обычные и капитанские. В обычных мини-играх все участники равны, в капитанских один становится злодеем из аниме (например, Арлонгом или Дон Кригом) и старается навалять остальным. Как правило, капитанские мини-игры интереснее обычных, но и они приедаются прискорбно быстро. Участники делают ходы по очереди, и общая цель – захватить большую часть доски. Каждая мини-игра длится от тридцати секунд до минуты и обязательно предваряется озвученным диалогом между персонажами (ни слушать, ни читать который в американской версии решительно невозможно) и утомительной загрузкой (десять-пятнадцать секунд), что снижает КПД Pirates Carnival до значений, никак не приемлемых в простенькой игре для вечеринок. Кроме того, ваши успехи, кажется, вообще ни на что не влияют, а в финале победитель «настольной» игры выбирается почти случайно по итогам раздачи бессмысленных утешительных призов и наград за волю к победе. Одна полная партия длится полтора-два часа – сможете ли вы удержать внимание веселой компании у консоли на это время?

Не сможете, конечно. Кстати, одиночное приключение отправляет вас на ту же карту вместе с тремя компьютерными соперниками. Впрочем, проходить его стимулов нет: на следующих картах не меняется ровным счетом ничего. Pirates Carnival не была издана в Европе, отчего проходит у нас с пометкой Import Review. И поделом: проследуем же отсюда на полных парусах навстречу приключениям One Piece: Grand Adventure. СИ

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation 2, GameCube
ЖАНР:
fighting.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Namco Bandai (США), Atari (Европа)
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:
Ganbarion
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PlayStation 2
ОНЛАЙН:
www.namcobandaigames.com/games/onepiecega



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



1 В англоязычной версии капитан-командор флота Смокер лишился сигар и позорно переименовался в Чейзера. Впрочем, его противник Эйс тоже сменил имя. Почему «Трейс»? Чтобы никто не догадался!





One Piece – это аниме. То есть японский мультфильм про команду пиратов, которые ходят по вымышленным морям и не бегут от приключений, а еще про дружбу, верность и отвагу. Кое-кто у нас искренне считает его лучшим аниме в мире; в Японии манга One Piece по популярности вплотную приблизилась к легендарному Dragon Ball, а счет серий в телевизионной адаптации зашкаливает за три сотни. Одним словом: надо смотреть.



2 Настоящий ценитель One Piece будет проходить Grand Adventure, в точности воссоздавая сюжетные драки.



3 Grand Adventure – первая игра по One Piece с участием очкастой недотепы Ташиги.

ONE PIECE: GRAND ADVENTURE

ХОРОШО

IMPORT REVIEW

ПРЕЖДЕ ЧЕМ ОТПРАВИТЬСЯ «НАВСТРЕЧУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМ», НУЖНО ВЫБРАТЬ ВЕРНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ.

Здравствуй, глобализация. В Европе французы из Ubisoft делают игру по аниме Naruto для американской консоли Xbox 360, а в Японии команда Ganbarion, авторы многих игр по мотивам приключенческого пиратского аниме One Piece, эксклюзивно для англоговорящей аудитории готовит One Piece: Grand Adventure. Интересно, что на родине сериала игра издана не будет, родина ждёт One Piece: Unlimited Adventure для Wii, где морских разбойников переоденут в ранее невиданные позёрские костюмы. Японцам не пришлось тратить много времени на разработку: они взяли движок от One Piece: Grand Battle, добавили персонажей, предметов, ударов и сюжетную кампанию – на выходе получилась Grand Adventure. Теперь в игре два с половиной десятка бойцов, включая не только главных героев, но также Виви, Ташиги, Энеля и даже Куйну. Начальная сюжетная кампания более-менее точно повторяет сюжет манги и аниме: вы в роли юного капитана Манки D Луффи собираете команду пиратов, путешествуя с острова на остров. По ходу пьесы к вам присоединяются фехтовальщик, штурман, врун (он же снайпер), кок, доктор и историк, а система опыта и ролевых характеристик позволяет сделать мечника сильным, а стрелка – хитрым. Впрочем, победу чаще определяет именно толстый столбик здоровья, а не какие-то иные параметры, и это очень печально. Отправиться на следующий остров команда сможет лишь после того, как пройдёт цепочку ключевых событий, которые являются либо обыкновенными драками из Grand Battle, либо (реже) несложными мини-играми. Интересно, что условия победы могут быть совсем разными, – памятное разгромное поражение фехтовальщика Зоро в морском ресторане проходит здесь с условием не «победить», а «выжить». Когда первая кампания будет завершена, откроются новые, выдуманные разработчиками: за пиратов Багги и Сэра Крокодайла, капитана флота Смокера и вруна Усоппа. Кроме пяти сюжетных кампаний в игре есть и дополнительные режимы вроде «арены», где можно ещё долго и увлеченно лупить противников разной степени сложности, если вам уж совсем нечем заняться, а драки из Grand Battle пришлись так по душе. Англоязычная озвучка от 4Kids, по традиции, страшна как смертный грех. Графика осталась на уровне Grand Battle, изменившись только в худшую сторону – в разгар хорошего мордобоя на насыщенном уровне подмечаешь, как частота кадров резко устремляется вниз. Задумка с сюжетной кампанией хороша, но реализована на троечку: первая, самая интересная, проходится всего за парутройку часов, а ролевые элементы разочаровывают – у кого больше хитов, тот и прав. Итог: кампании так себе, как файтинг на замену Grand Battle годится (Ташиги в играбельных персонажах! Уи-и-и!), фанатам можно пробовать. Остальным сначала смотреть три сотни серий лучшего в мире аниме и перед знакомством с игрой обязательно стать фанатами. СИ

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Удобоваримая боевая система, интересная графика, неплохие кампании, огромное количество знакомых и любимых персонажей из мира One Piece.

МИНУСЫ
«Удобоваримую боевую систему» с прошлой части можно было бы и подкрасить, а «интересную графику» – отучить тормозить.

РЕЗЮМЕ
Серединка на половинку. Сюжетная кампания поначалу затягивает, но вскоре понимаешь, что перед тобой тот же Grand Battle, вид сбоку.

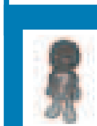






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time.fantasy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Los Angeles
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
- **ОНЛАЙН:** www.ea.com/official/lordoftherings/rotwk/us/?ncc=1



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru





1 При максимальном приближении камеры все превращается в кашу...

2 ...несмотря на это, игра может радовать приятными глазу картинками. Если захочет.

3 Доработанный режим War of the Ring – одно из немногих достоинств проекта.



THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2: THE RISE OF THE WITCH-KING

ВЫХОД НА БИС

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ Новая раса. Доработан режим War of the Ring.

МИНУСЫ Устаревшая графика. Неудобная камера. Слабый искусственный интеллект.

РЕЗЮМЕ Поклонники будут довольны. Но и только.

Разработчики из Electronic Arts свое дело знают. Все их игры выглядят неплохо, пусть и небезупречно. Что ни говори, пускай и поставленные на поток, но хорошие проекты всяко лучше, чем экспериментальные поделки, неинтересные никому, кроме создателей.
А с таким козырем, как лицензия на «Властелина колец», можно на зависть конкурентам, неоднократно использовать устаревший движок SAGE. И вряд ли Electronic Arts волнует, что на этом движке разрабатывались не только две предыдущие части The Battle for Middle-earth, но и Command&Conquer Generals, вышедшая более четырех лет назад. Действительность такова: обаяние некогда блиставшего движка сильно потускнело при выходе Warhammer: Mark of Chaos, а графические сравнения с Medieval 2: Total War и вовсе неуместны.
Все нововведения в The Rise of the Witch-king пришлись ко двору, но до откровения им далеко. В копилку фракций добавили Ангмар под предводительством самого Короля-Чародея. Приключениям Ангмара посвящена единственная игровая кампания. Другие альянсы также не остались без бонусов: например стройные ряды Эльфов пополнили Элитные лучники, а Мордор получил в распоряжение Темных Всадников.
Нововведения не бесполезны и существенно сказываются на балансе, что особенно заметно в многопользовательской игре и в режиме War of the Ring.
Правда радоваться новой кампании получается с трудом. С одной стороны, разнообразию миссий позавидует любая стратегия. С другой, почти каждое задание чересчур затянуто. Вместо того чтобы предложить красочные сражения, о которых игрок с пеной у рта будет рассказывать знакомым, подёнщики из Electronic Arts раз за разом разыгрывают одну и ту же карту. Отразили нападение врагов с запада – настала очередь севера и юга. Обошли несколько ключевых точек на карте – обойдите еще раз, только возьмите правее.
Разработчикам удалось сделать дополнение едва ли не лучше оригинала, но самое смешное и одновременно печальное заключается в том, что они позабыли устранить основные недостатки предшественника, а это нелегко простить.
Поклонники The Battle for Middle-earth 2 наверняка выставят игре максимальную оценку и будут часами доказывать свою правоту. Едва ли их переубедит слабый искусственный интеллект (как противников, так и собственных подопечных), провальная по нынешним меркам графика и отсутствие удобной камеры. Остальным игра вряд ли придется по вкусу.
И кое-что напоследок: цена The Rise of the Witch-king до цента совпадает с ценой Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2. При этом дополнение отказывается работать без оригинальной игры. Будьте готовы. СИ

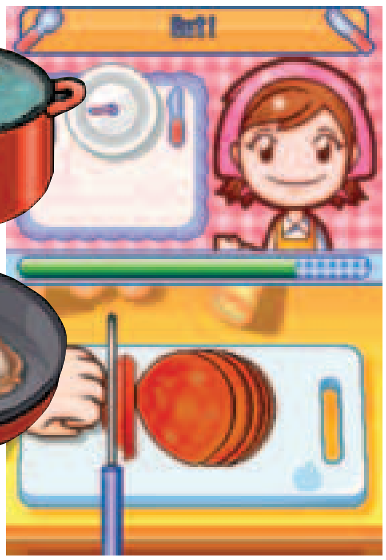

PLAY
W.E.L.L.
www.wellonline.com
cat (Маша, 18 лет)
Раса: человек
Пол: женский
Организация: полиция
Действие: арест особо опасного преступника. Приказом Начальника полиции премирована и повышена в звании
hummer (Макс, 21 год)
Раса: ящер
Пол: мужской
Организация: мафия
Действие: покушение на Мэра г. Лагранд. По решению Суда осужден и отправлен на каторгу
© SiBiLANT INTERACTIVE
реклама











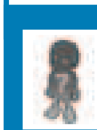






ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS
ЖАНР:
special.mini-games.cooking
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
505 Game Street
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
нет
РАЗРАБОТЧИК:
Office Create
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
ОНЛАЙН:
www.taito.co.jp/d3/cp/cooking_mama



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

1 Сначала в каждую ячейку нужно залить приготовленное «нечто», затем подождать, пока все это как следует прожарится, и только потом переворачивать. Все – в рамках одной мини-игры.

2 Нарезать что-либо приходится очень быстро. Благо, «водить» стилусом по экрану не требуется – достаточно легонько по нему постукивать.

3 Раскатывать тесто, оказывается, очень утомительно. Зато каждое действие сопровождается всевозможными подсказками.



COOKING MAMA

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

МАМА, НАУЧИ МЕНЯ ГОТОВИТЬ!

ВЕРДИКТ 6.5

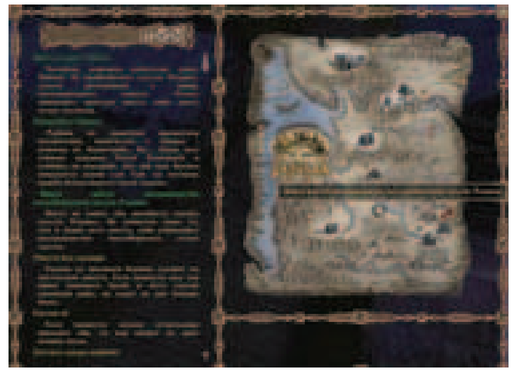
ПЛЮСЫ
Приятная графика, подходящая музыка, оригинальная идея, множество блюд, которые можно приготовить.

МИНУСЫ
Отсутствие мотивации, монотонность игрового процесса, скачущая сложность.

РЕЗЮМЕ
Воплощение оригинальной и интересной идеи получилось слабоватым: первое время весело, но что делать дальше – непонятно.

Сборники мини-игр на DS часто завернуты в разные фантики: одни выезжают на громком имени, другие изобретают что-то новое. Нашелся и такой, что за игрой возьмется обучить чему-то полезному. Или это фикция? Cooking Mama едва ли можно назвать пособием для человека, вздумавшего пойти в повара, но как мастер-класс по обращению со стилусом она очень даже ничего. На кухне, где и разворачиваются драматические события Cooking Mama, есть все необходимые продукты и приспособления, чтобы почувствовать себя виртуальным поваренком. Есть даже мама, что подсчитывает очки за каждый ваш кулинарный эксперимент, таймер и большая поваренная книга с отборными мамиными рецептами. Достаточно выбрать одно из понравившихся блюд, и мама предложит порядок действий, на каждое из которых и приходится отдельная мини-игра. Иногда рецепт можно чуть изменить, и цепочка перестроится, однако суть останется прежней.
В Cooking Mama стилусом приходится резать огурцы, кромсать тофу, убавлять и прибавлять огонь на плите. При этом продолжительность каждой мини-игры не превышает минуты – счетчик времени в углу экрана порой отводит на выполнение каких-нибудь кулинарных заданий двадцать, а то и десять секунд. Уложитесь в отведенное время, и мама наградит вас медалью. Не успеете – придется ей исправлять испорченное блюдо.
Не все мини-игры состоят из одного действия. Встречаются и такие, где приходится проявлять чудеса расторопности. Например, сделать пять мясных котлеток, после чего все пять извалять в натертом сыре, макнуть в соус и с чем-нибудь обжарить. А чтобы все это не подгорело, придется все тем же стилусом подкидывать содержимое сковороды.
Супы варить проще, однако и с ними нескучно. Например, мини-игра «подкрути огонь согласно инструкции» не сопровождается подробным описанием, что и как делать. Так что первые попытки мама вряд ли зачтет, и конечный результат будет подпорчен.
Помимо основного режима, где можно приготовить только одно блюдо, есть и «комбинированный». Там предлагается готовить сразу по нескольким рецептам. Главный принцип, впрочем, от этого все равно не меняется – цепочка мини-игр увеличивается вдвое, но интереснее от этого не станет, разве только посложнее. В общем, до третьего режима (где предстоит совершенствовать скорость нарезки всего, что попадается под руку), можно и вовсе не добраться. Да и смотреть там, по большому счету, не на что. Первые разочарования настигают игрока, когда шаблонные действия начинают повторяться по нескольку раз за рецепт. Толкового поощрения стараний, кроме как ни к чему не ведущей системы очков, здесь не предусмотрено, равно как и намеков на сюжетную линию. Все это невыгодно отличает Cooking Mama от ближайшей родственницы – Trauma Center: Under the Knife. Продолжать царапать стилусом экран вряд ли захочется после второго же вечера, когда Cooking Mama ничего не сможет предложить такого, что не успело бы надоесть накануне. СИ











1 На заднем фоне виднеется Галирад. Немаленький такой городишко.

2 Эх, Жадоба. Серьезный же разбойник, а вырядился как клоун.

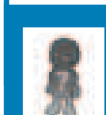
3 Порой движок выдает и такие завораживающие виды. Красиво, спору нет.

4 Волкодав в цифрах, так сказать.

ХОРОШО

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: role-playing.action-RPG
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
- РАЗРАБОТЧИК: Primal Software
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: P4 2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
- ОНЛАЙН: http://www.akella.com/ru/games/volkodav



Автор:
Александр Куляев
stark.eddard@crpg.ru

ВОЛКОДАВ: МЕСТЬ СЕРОГО ПСА

К ВЫХОДУ ПЕРВОГО РОССИЙСКОГО ФЭНТЕЗИЙНОГО БЛОКБАСТЕРА ПРИУРОЧИЛИ СРАЗУ ТРИ ИГРЫ. ЧТО ПОЛУЧИЛОСЬ У PRIMAL И «АКЕЛЛЫ»?

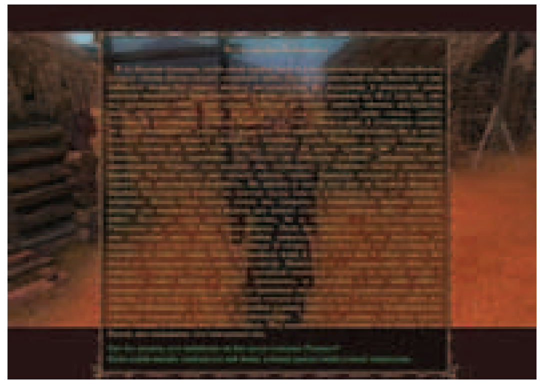
Появление игр по мотивам фильмов давно превратилось в ритуал. Качество таких проектов, как правило, оставляет желать лучшего, но на волне интереса к фильму, под завязку нашпигованному спецэффектами, игра продается замечательно. И это при низких затратах на разработку. Действительно, какой смысл выкладываться ради однодневки? Мы раз за разом получаем однообразные игры, рассчитанные на широкую аудиторию и не представляющие особой ценности для опытного геймера. Встречаются, правда, и удачные находки, но крайне редко.
Западная практика успешно приживается на просторах нашей необъятной Родины – как всегда, с характерным русским размахом. Игрового воплощения удостаиваются не только записные киношедевры отечественного разлива, но и проходные проекты.
О качестве игр по подобным фильмам можно и не упоминать. Да и с игроизациями российских блокбастеров дело обстоит не лучшим образом. Поэтому никто не питал особых иллюзий относительно выходящих игровых творений по мотивам «Волкодава», первого российского киношного опыта в жанре фэнтези.
Всего в производство было запущено аж три проекта с почти одинаковыми названиями. Разработку двух начала фирма «1С», еще одного – «Акелла». Последний, «Волкодав: Месть Серого Пса», появился на полках магазинов раньше всех. Как и принято в таких случаях, за две недели до премьеры фильма.
За дело взялись мастера из студии Primal Software, имеющие репутацию, может, и не слишком одаренных, но добросовестных и трудолюбивых ремесленников от игровой индустрии. Помните весьма необычный «Глаз Дракона», увидевший свет года три назад? Или неплохую RTS «Осада»? Не шедевры, но на редкость крепкие и в чем-то оригинальные игры. Правда, справедливости ради отметим, что новое детище команды, о котором «СИ» рассказывала в одном из осенних номеров, многоплановый тактический экшн Heavy Duty, грозит вывести Primal Software в высшую лигу. Поживем – увидим.
Итак, «Волкодав: Месть Серого Пса». На первый взгляд, довольно стандартная action/RPG в знаменитых декорациях от Марии Семеновой. В главных ролях: Волкодав, Тилорн, Ниилит, Эврих и другие знакомые по книгам персонажи. В роли главных противников задействованы приспешники богини смерти Мораны. Сюжет игры следует не столько книжному первоисточнику, сколько сценарию фильма. Есть здесь и множество сцен, будто выдранных прямиком из первого романа цикла, но общая сюжетная кан-



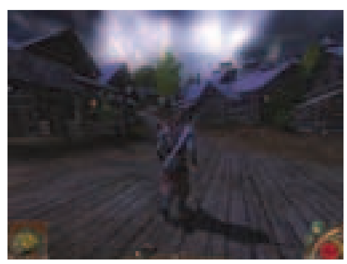


О ролевой системе замолвите слово…

Местная ролевая система не может похвастаться чем-то выдающимся, но зато и не повторяет зарубежный опыт, как это часто бывает. В основе всего лежит уровневая система. Выполняем задания, убиваем монстров – копим опыт и при достижении определенной количественной планки получаем новый уровень и, соответственно, энное количество очков характеристик и навыков. Основных характеристик четыре: Сила, Телосложение, Сноровка и Скорость. Кроме того, по мере сражений с супостатами, Волкодав совершенствует мастерство в трех видах боя: «рукопашном», «ближнем» и «дальнем». Вдобавок, каждый уровень мы получаем парочку очков на приобретение новых умений. Умения бывают разные: активные, применяемые непосредственно в бою (например, «Покалечить» – ломаем или выбиваем противнику ногу, замедляя тем самым скорость его передвижения) и пассивные, добавляющие, например, некоторое количество пунктов жизни или увеличивающие броню главного героя.







ва претерпела некоторые изменения. Не знаю, пойдет ли это на пользу картине Николая Лебедева, но определенную изюминку игре придало. Хотя подобный подход может задеть чувства ортодоксальных поклонников романов петербуржской писательницы.

Игровой мир разбит на несколько весьма крупных зон: от замка Людоеда до Галирада. К слову, Галирад получился весьма внушительным, причем ощущения просто большого нагромождения строений нет – налицо скрупулезная работа дизайнеров уровней. Оные, кстати, вообще славно потрудились: многие ландшафты, поселения, районы выглядят на твердую «пятерку», буквально дышат обаянием и особым настроением. За это следует также сказать спасибо на редкость неплохому графическому движку. В результате такого сочетания мы получили очень и очень симпатичную картинку: и полигонов хватает, и дизайн не подкачал.

Бои в меру увлекательны, но чересчур просты. Единственное лекарство здесь – выставление максимального уровня сложности. С умом прокачанный Волкодав – настоящая машина для убийства, хотя есть в игре и несколько мест, где соблюдение осторожности значительно облегчит прохождение. Заданий не слишком много, но обставлены они с выдумкой, хотя в большинстве случаев их суть сводится к тому, чтобы убить кого-нибудь. Время от времени компанию игроку составят некоторые NPC, но понятие партии здесь отсутствует – отдуваться за всех придется главному герою.

Диалогов много, причем в большинстве случаев текст не вызывает снисходительной ухмылки и приступа безудержного смеха. Более того, оригинальные диалоги гармонично сочетаются с выдранными из книги репликами, коих великое множество. Подвело только разнообразие возможных ответов Волкодава. С другой стороны, венн никогда не отличался словоохотливостью, так что такой подход даже оправдан. Вот только отталкивает обрывочная озвучка – понятно, что озвучить все диалоги просто немыслимо, но, на мой взгляд, надо было сосредоточиться на ключевых беседах, а не распылять силы на весь текст, в результате чего, озвученными оказались лишь первые две фразы – и то в лучшем случае.

На волне критики, поднявшейся по выходе фильма, первая игра из тройки выглядит весьма неплохо, скажем больше – это одна из лучших отечественных RPG на сегодня. Посмотрим на оставшиеся две. СИ

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ

Приличная графика, красивые пейзажи, неплохая музыка, достаточно интересный игровой процесс и знакомые по книге и фильму персонажи.

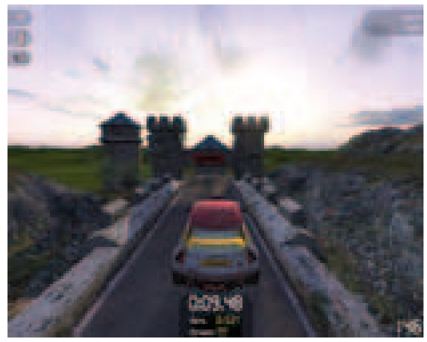
МИНУСЫ

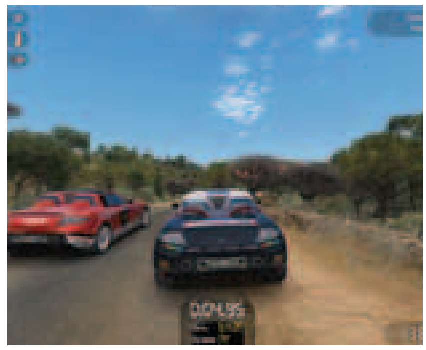
Крайне малое количество озвученных фраз, глуповатый искусственный интеллект, множество ляпов.

РЕЗЮМЕ

Пожалуй, одна из лучших отечественных игр по фильму на сегодня. В меру увлекательно и добротно, но не более.

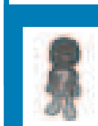






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** racing.arcade
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Focus Home Interactive
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Бука»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nadeo
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 500 МГц, 128 RAM, 64 VRAM
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи
- **ОНЛАЙН:** http://www.tm-united.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Пять секунд – полет нормальный.

2 Говорите, машины не ездят на двух колесах? Еще как ездят!





ОТЛИЧНО

TRACKMANIA UNITED

ВЫХОД НА БИС

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Все примечательные находки предшествующих игр серии в одной упаковке.

МИНУСЫ
Возмутительно малое количество музыки. Отсутствие новых ландшафтов.

РЕЗЮМЕ
Королевский подарок не только поклонникам, но и тем, кто не был знаком с миром TrackMania.

Поначалу первая TrackMania казалась незамысловатой гоночной аркадой: непродолжительные поездки по хитроумным трассам, забавные «прыгучие» машинки и милая, но совсем невыразительная графика. К тому же, TrackMania увидела свет почти одновременно с Need For Speed Underground, вокруг которой мигом собралась толпа поклонников, не замечающих ничего, кроме своего «неонового» идола. Когда ажиотаж относительно Underground прошел, игроки с удивлением стали отмечать, что упустили на редкость занятную забаву, под простенькой оболочкой которой скрывался любопытный игровой процесс. Казалось бы, проехать довольно небольшую трассу с удачным результатом – что может быть проще. Но именно этот принцип TrackMania (плюс необычные трассы, напоминающие старожилам времена Stunts) пришелся по вкусу всем без исключения – игра медленно, но верно овладевала умами геймеров.

На волне успеха первой части компания Nadeo поспешила подарить фанатам продолжение – TrackMania Sunrise. Несмотря на новенький движок, позволяющий рисовать поистине сногсшибательные картины, а также возможность промчаться по трем совершенно новым ландшафтам, TrackMania Sunrise была воспринята неоднозначно. В отличие от оригинала, ставка была сделана на скорость автомобилей и продолжительность заездов, поэтому мнения о второй части разделились. Некоторые поклонники TrackMania и вовсе видеть не желали Sunrise. Впрочем, продолжение без особого труда нашло почитателей.

На этот раз сотрудники Nadeo учли все прошлые ошибки и постарались ублажить поклонников обеих частей. TrackMania и TrackMania Sunrise содержали три различных ландшафта – и United объединяет их в одно целое (на движке Sunrise, разумеется). Разработчики не стали халтурить и переносить старые трассы в United, а создали около двухсот свежих треков на уже знакомых пейзажах. И стоит отметить, новые трассы не уступают по качеству тем, что встречались раньше. Кстати, новичкам было бы полезно узнать, что ландшафт в TrackMania – не просто ряд графических объектов. Для каждого продумана персональная система заездов, с особым типом автомобилей – соответственно, с индивидуальной физической моделью.

К примеру, городские пейзажи отданы скоростным болидам, а горные серпантины – маленьким, но юрким машинкам.

Не обошлось и без знакомых режимов: гонки на время, заезды с ограниченным количеством попыток и режим головоломки. Первый – сердцевина TrackMania: соревнования, которым посвящены бессонные ночи, ведутся с расчетом на доли секунды. Главный и единственный противник здесь – время, а в многопользовательском режиме – результаты других



Живущим в Сети

Многопользовательский режим игры стал уверенно выходить на передний план еще во времена TrackMania Sunrise. Хотя окончательно расставила все точки над i последовавшая за ней TrackMania Nations – версия, разработанная специально для Electronic Sports World Cup 2006. Игра распространялась совершенно бесплатно (между прочим, весьма умелый PR-ход) и содержала всего лишь один новый, но превосходный ландшафт – Stadium (не беспокойтесь, в United он присутствует). TrackMania United также нацелена на публику, «проживающую» в Сети, – именно там игра раскрывает себя полностью. Возможность обмениваться и приобретать трассы, машины (на заработанные собственным потом и кровью очки), просматривать лучшие заезды, соревноваться за лучшие результаты среди тысяч игроков всей планеты – все это есть в многопользовательском режиме TrackMania United. Но будьте готовы обновить игру до актуальной версии: к примеру, версия, которая поступила в продажу по всему миру на DVD, уже не поддерживается. Обновление бесплатно – придется заплатить только за объем скачанной информации.







игроков. Второй – заезды по запутанным дорогам при ограниченном числе попыток: промчались без единой ошибки – получите золотую медальку, несколько раз промахнулись мимо платформы и камнем опустились на дно моря – обойдетесь бронзовой. Третий режим – пожалуй, самое оригинальное, и в то же время сложное из того, что предлагает United. Игроку дана возможность самому завершить в редакторе трассу и промчаться по ней с максимально удачным результатом. Количество возможных блоков для сооружения трассы ограничено, но как ими предстоит распорядиться – личное дело каждого. Впрочем, если захотелось соорудить что-то особенное, не ограничивая себя предложенными блоками, – пожалуйста. Инструмент для создания собственных уровней не очень удобен, но при должной сноровке позволяет создать (и сохранить, и поделиться с друзьями) трассу своей мечты.

Но при всех весомых достоинствах нашлось место и недоработкам. Самая существенная из них – музыкальное сопровождение. Закрепить по одной коротенькой мелодии за каждым ландшафтом (разве что к Stadium прилагается три) – форменное издевательство со стороны разработчиков. Если бы на игру требовалось потратить один или два вечера – этого было бы вполне достаточно, но долгие дни и ночи дружбы не располагают к прослушиванию зацикленных непродолжительных отрезков. Несмотря на это досадное недоразумение, как и любая другая игра серии, Trackmania United готова схватить игрока в цепкие объятья и не отпускать до самого рассвета.

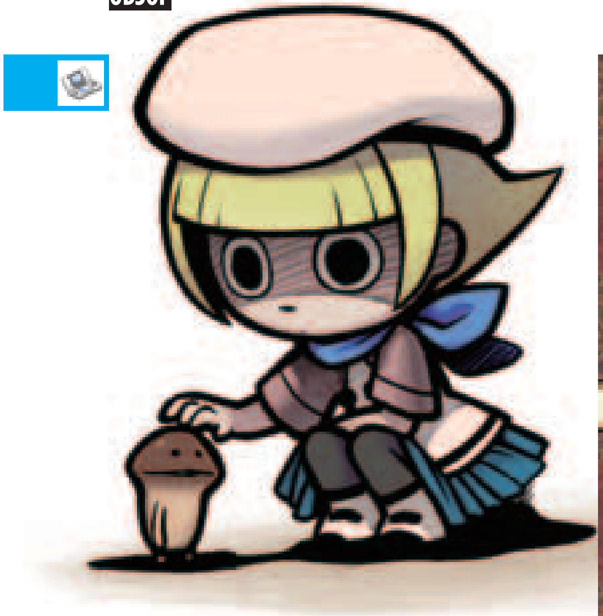
Пока одни компании с каждым годом увеличивают денежные вливания в свои сериалы, Nadeo идет в обратном направлении и делает ставку на игровой процесс. В TrackMania нет роскошных видеороликов с моделями Playboy в главной роли, звуковая дорожка не состоит из основных хитов сезона, а графика не заставляет подбирать упавшую челюсть (и бежать за новой начинкой для системного блока). Все это не мешает собираться вокруг каждой части толпам поклонников, пролетающих на одном дыхании несколько сотен трасс и отправляющихся ставить мировые рекорды. Просто попробуйте хотя бы один раз поучаствовать в этих соревнованиях – и вы будете пойманы на крючок. Как и тысячи других игроков.

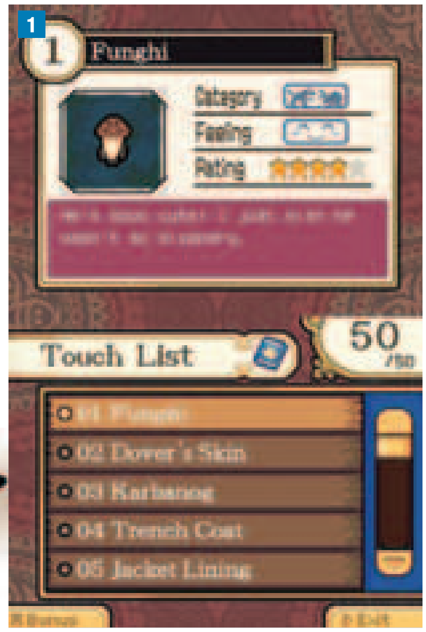
P.S. По нашим данным, Nadeo провела над разработкой United больше времени, нежели над любой предыдущей игрой серии. Делайте выводы. СИ

3 **Просторы городского ландшафта поражают.**

4 **Вылет за пределы трассы ничем хорошим не заканчивается – можно начинать заново.**

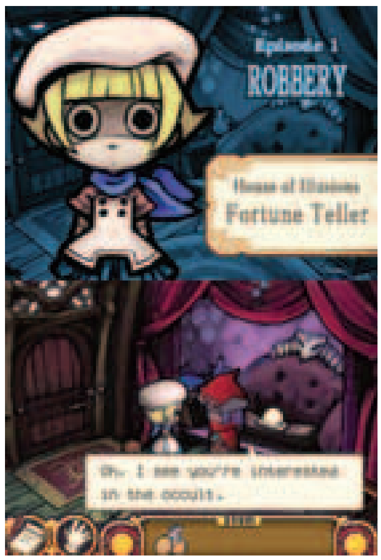
5 **Всегда есть возможность выгодно отличаться от соперников. Хотя бы внешне – соответствующий редактор прилагается.**













ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS

ЖАНР: adventure.third-person.fantasy

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atlus

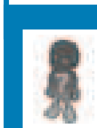
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет

РАЗРАБОТЧИК: BeeWorks

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: Nintendo DS

ОНЛАЙН: www.atlus.com/touchdetective



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

1 Трогать можно все: кожу акулы Довера, странный шип на голове плюшевого медведя, камни и мох. Все это заносится в список.

2 Клоя напоминает Томо-тян из «Адзуманги» – такая же взбалмошная и несносная егоза.

3 Пенелопа обожает бананы. Она много разговаривает с невидимыми друзьями, гуляет в парках и всегда (!) становится жертвой преступления.

TOUCH DETECTIVE

ВЕРДИКТ 7.0

ХОРОШО

И ПУСТЬ ГРИБ ФУНГИ ПОДСКАЖЕТ, ЧТО НАМ ПОТРОГАТЬ ПЕРВЫМ ДЕЛОМ...

ПЛЮСЫ
Оригинальный графический стиль, смешные шутки, яркие герои и приятное музыкальное сопровождение.

МИНУСЫ
Мало интересных загадок, слабый сюжет, шаблонный геймплей.

РЕЗЮМЕ
Touch Detective великолепна как необычная детективная сказка, но ничем не выделяется как игра. Отсутствие свежих идей однообразному геймплею не на пользу.

Первое впечатление всегда обманчиво: рассматривая скриншоты, мы предвкушали сумасшедшую сказку с налетом мистики. Однако чутье обмануло, и в конечном итоге игра оказалась заурядным комедийным квестом, кроме вычурного юмора выделившись разве лишь интересной работой художника.

Главной героине Touch Detective, Макензи, довелось расследовать на каникулах четыре крупных дела. Внезапно скончавшийся отец завещал дочурке детективное агентство, но чтобы его унаследовать, Мак придется блеснуть сыскными талантами. Помогут в этом две лучшие подруги, Пенелопа и Клоя, а также ежеминутно сыплющий советами камердинер. Клоя сама не прочь стать детективом и, насмотревшись фильмов, воображает себя эдаким Коломбо. А от Пенелопы и вовсе сплошные беды да неприятности. Откроем маленький секрет: все четыре дела будут так или иначе связаны с этой особой, любящей бананы и общение «перестукиваниями» по потолку. То у нее сны украдут, то ее саму похитят. А однажды она станет свидетелем убийства в блошином цирке! Макензи тоже девочка непростая: у нее квартирует оживший гриб Фунги, который вообще не отходит от хозяйки на протяжении всего рассказа. Кроме того, время от времени Мак не прочь поболтать сама с собой. Под ее мысли и чувства отведен верхний экран целиком – иной раз не успеваешь прочесть сам диалог, настолько увлекательны думы юной леди. Впрочем, опасаться пропустить ключевую фразу или наводку, пролистав несколько реплик вперед, не стоит. Герои либо дают прямые указания, что и как надо делать дальше, либо бросают Мак на произвол судьбы. Поэтому, пропустив пару-тройку задорных диалогов, вы вряд ли в будущем окажетесь в безвыходном положении. Бродя из комнаты в комнату, вы обязательно наткнетесь или на открывшуюся дверь, или на новый предмет, а то и на домовладелицу Беатрис, которая любезно проводит вас к выходу или куда вам там требуется. А дальше – снова все то же самое: предмет, диалог, направление движения...

Мы предупреждали: игровая суть Touch Detective весьма однообразна. Все, что требуется от Макензи для раскрытия зловещих преступлений, – правильно выбрать предмет, при необходимости его изучить и затем применить в нужном месте. Всем тут заправляет стилус – беседами, инвентарем и самими вещицами. Трогать предметы необходимо, если вы решите пройти игру «на все сто»: домашним заданием Мак оказалось ведение списка (Touch List), куда заносятся все интересные на ощупь штуки. Ковер, Фунги, мостовая – все это можно занести в список. В случае если отведенных глав покажется вам мало и расставаться с героями не захочется (а именно так и случится), предусмотрена возможность прогуляться по городу и выполнить небольшие квесты. Подчас они не требуют никаких действий с вашей стороны – достаточно выслушать персонажа, и раскрытое дело тут же зафиксируется в дневнике главной героини. А дневник наверняка приятно будет на досуге перечитать. Прощаться с такими персонажами нелегко. СИ



Думаешь, что посмотреть сегодня вечером? Выбираем кино с TOTAL DVD!

Все о кино – читай о блокбастерах месяца, размышляй о лентах вместе со звездами, выбирай на какой сеанс пойти

Все о DVD – самые лучшие релизы месяца, более 50 обзоров, море интервью

...и немного о технологиях будущего! Телевидение высокой четкости, плазмы и многое другое!

Total DVD – ультимативный журнал для киноманов!

Каждый журнал комплектуется DVD-приложением с великолепным полнометражным фильмом категории «А» (качество изображения и звука на диске соответствует лучшим мировым релизам), подборкой трейлеров и анонсов новых картин и роликами к DVD-релизам.

Ищешь себе технику для домашнего кинотеатра? «DVD Эксперт» – самый лучший гид по аудио-видео- новинкам!

Все о Hi-Fi, High End и Home Cinema!

Пошаговые инструкции по составлению и инсталляции системы домашнего кино

Лучшие системы и компоненты месяца – рай для новичков. Более 50 самых новых моделей в оценочных и сравнительных тестах

Готовые системы, интервью, самые свежие новости индустрии Всегда на лезвии прогресса!

Выбираем домашний кинотеатр с журналом «DVD Эксперт»! Сейчас это стильно, это модно, это доступно, это просто!

Каждый журнал комплектуется DVD-приложением с великолепным полнометражным фильмом категории «А» (качество изображения и звука на диске соответствует лучшим мировым релизам) и тестами для настройки системы хоум синема.



Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

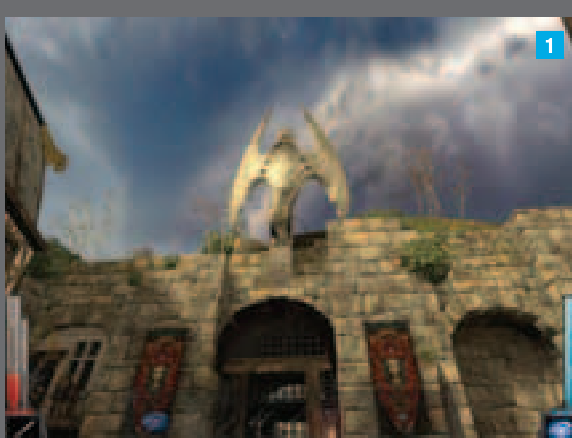
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Dark Messiah of Might and Magic
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action.adventure.first-person.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Arkane Studios/Kuju Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.6 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 DVD
ОНЛАЙН: http://www.darkmessiahgame.ru/



Давно мы не видели такого увлекательного и необычного экшна, как Dark Messiah of Might and Magic. Об Action/RPG, как стараются позиционировать проект издатели, тут речи, конечно, не идёт. Но на результате все эти жанровые пертурбации не сказались. Мы получили на руки отличную игру, слегка подпорченную некоторыми дизайнерскими решениями и затянутыми игровыми эпизодами. Если не отвлекаться на эти частности, проект получается самого что ни на есть мирового уровня. Это прекрасно понимали и в «Буке», бросившей немалые силы на локализацию и издание русскоязычной версии игры. В кои-то веки нас одарили вполне приличной (по отечественным меркам) коллекционной версией. Неплохое руководство, буклет с многопользовательскими картами и самое главное – дополнительные материалы на отдельном диске. Приятно, чёрт возьми! И, слава богу, не в ущерб самой локализации. Перевод и озвучка выполнены на высоком уровне – никаких косноязычных фраз или бездарной игры актеров.

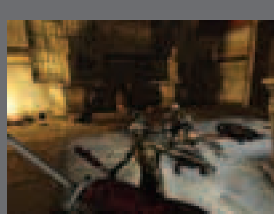
РЕЗЮМЕ

Достойная локализация и отличная коллекционная версия – приятный подарок всем поклонникам игры. Наш выбор, в общем.



1





БЕШЕНЫЕ ПСЫ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Reservoir Dogs
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск» (ND Games)
РАЗРАБОТЧИК: Volatile Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM.
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD И 4 CD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=reservoirdogs



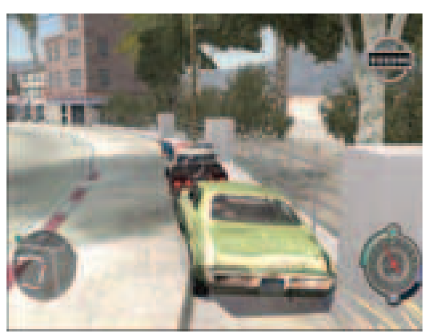
«Бешеные псы» Квентина Тарантино стали классикой кинематографа и одной из культовых картин последних двадцати лет. Шутка ли, первый фильм «того самого Тарантино» и по совместительству один лучших криминальных триллеров. В общем, вполне достойный материал для создания компьютерной игры. Естественно, в жанре экшн. Материал-то, может, и достойный, но вот реализация хромает на обе ноги. Вполне себе обычный способ выбивания денег из доверчивых покупателей под прикрытием громкой лицензии. Оригинальная англоязычная звуковая дорожка тут только к месту – лишать игроков одного из немногочисленных достоинств игры, а именно, озвучки, было бы слишком жестоко. Для геймеров, незнакомых с английским языком, локализаторы припасли русскоязычные субтитры. Ну и документацию тоже перевели. Так что к отсутствию озвучки на русском, конечно, можно придраться, но всё-таки лучше оценить голос Майкла Мэдсена, чем иметь сомнительное удовольствие слушать отечественных актёров.

РЕЗЮМЕ

Традиционно неплохая для ND Games локализация. Вот только игра вряд ли стоит того, чтобы тратить на нее время и деньги.



2



WAR ON TERROR: ТРЕТЬЯ МИРОВАЯ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: War on Terror
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Monte Cristo
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Digital Reality
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-8
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM.
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.akella.com/ru/games/wofor/



War on Terror – очередная вариация на тему ближайшего будущего человечества, в котором нас не ждёт ничего хорошего. В главных «плохишах» ходит некая международная террористическая организация с непонятными целями и крайне разношёрстным составом. Противостоит этой угрозе свежесформированное спецподразделение армии США. Где-то посередине обосновались бравые солдаты Китайской Народной Республики. Дальше начинается полная сюжетная вакханалия, не имеющая никакого отношения к здравому смыслу и способная вызвать лишь смех игроков. Всё это безобразие облечено в форму вполне себе заштатной RTS. Уровень графики и игрового процесса может вызвать лишь недоумение – и в самом деле, представить, что кто-то будет добровольно в это играть, тяжеловато. Видимо, по этой причине «Акелла» не стала утруждать себя. Многочисленные ролики и реплики не озвучены – в качестве компенсации присутствуют лишь субтитры. С переводом всё относительно терпимо, но и здесь хватает недочётов.

РЕЗЮМЕ

Откровенно низкого качества стратегия удостоилась весьма небрежной локализации. И поделом.



3



FRATER: ПОСЛАННИК СВЕТА

- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Frater
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: role-playing.action-RPG
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Rebelmind
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
- РАЗРАБОТЧИК: Rebelmind
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.8 ГГц, 384 RAM, 128 VRAM
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
- ОНЛАЙН: www.akella.com/ru/games/frater



Польские разработчики всё никак не желают учиться на собственных ошибках и боятся отойти от давным-давно накатанного пути создания Diablo-клонов. Сидят себе преспокойно ваяют очередные вариации на тему. Хотя «Frater: Посланник Света» может похвастаться неплохим графическим движком и локациями, а также парой небольших идеек. Но уже через десять минут становится понятно, что это всё та же самая игра, которую под разными соусами и приправами пытаются нам подсунуть уже десяток лет. А ещё через полчаса становится невообразимо скучно, потому как не затягивает абсолютно. Не слишком порадовала и локализация. Актёры, говорящие дурным голосом, непереведённые названия... Играешь-играешь, а тебе вдруг навстречу несётся монстр с надписью Vred над головой. Вот уж воистину вред – тратить время на подобные проекты. Разве что необычный антураж рубежа XIX и XX веков может приглянуться.

РЕЗЮМЕ

Чуть лучше, чем Space Hack, но очень и очень занудно. С локализацией, назвать которую удачной никак не получится.





BIRTH OF AMERICA: БИТВА ЗА НЕЗАВИСИМОСТЬ

- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Birth of America
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: strategy.turn-based.historic
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ageod
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
- РАЗРАБОТЧИК: Ageod
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
- ОНЛАЙН: www.akella.com/ru/games/birthamerica



Как ни сложно себе представить, перечень глобальных исторических стратегий не ограничивается лишь творениями от Paradox. Лишний тому пример – Birth of America. Если игру и можно назвать клоном, то лишь с довольно сильной натяжкой. Да, внешний вид, основные принципы и кое-какие нюансы пересекаются с тем, что мы видели в знаменитых играх от шведских разработчиков. Более того, в авторах засветился Франсуа Тибо, работавший над самой первой Europa Universalis. Но «Битва за независимость» обладает и индивидуальностью, что делает проект достаточно ценным для всех любителей подобных игр. Увы, картину несколько портит русскоязычная версия. Нет, ничего ужасного в ней нет – в общем и целом «Акелла» справилась со своей задачей, обеспечив должный уровень перевода. Но мы привыкли к качественным и дотошным локализациям Snowball, а на таком фоне «Битва за независимость» смотрится плоховато. Сразу становятся заметны и непереведённые названия воинских подразделений, и шероховатости в терминологии.

РЕЗЮМЕ

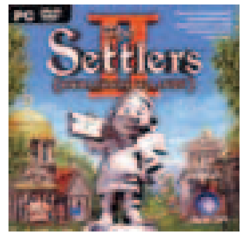
С одной стороны, ругать локализацию особенно и не хочется, с другой – недоработки очевидны. Удовлетворительно с плюсом.





SETTLERS 2 (ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ)

- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Settlers 2: 10th Anniversary
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: strategy.city_building.historic
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft Entertainment
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск» (ND Games)
- РАЗРАБОТЧИК: Funatics Studio Alpha
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-6
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM.
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
- ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=settlers2



Ох и редко же удаётся лицезреть столь трепетное отношение к прославленному бренду. После успешной, но достаточно стерильной в игровом плане Settlers 5 издатель всё-таки нашел силы оглянуться назад и обратиться к истокам знаменитого сериала. Результат – вот он, перед нами – не самый банальный римейк Settlers 2, прославивших игровую серию на весь мир. «Юбилейное издание» удалось на славу. Единственная претензия – чрезмерное однообразие игровых миссий в кампании. В итоге к четвёртому-пятому острову игра начинает навевать скуку. Но перекрыть ностальгические впечатления подобный недочёт вряд ли способен. Высокое качество локализаций, выходящих под маркой ND Games, становится хорошей традицией. В русскоязычной версии Settlers 2 и придраться-то не к чему. Хорошо подобранный голос автора, аккуратно переведённые тексты, более-менее неплохие шрифты, редактор карт на русском и даже полностью переведённая документация к нему.

РЕЗЮМЕ

Грамотная и профессионально выполненная работа локализаторского отдела «Нового Диска».





Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Кого сыграл в «Бешеных псах» сам Квентин Тарантино:
1. Мистера Коричневого
2. Квентина Тарантино
3. Мистера Розового

2. Назовите 3-го по счету президента США:
1. Джон Адамс
2. Герберт Гувер
3. Томас Джефферсон

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 30 марта. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 03/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Победитель конкурса в номере 24 (225)

Оржак Аяс
(Республика Тыва).

Правильные ответы
– Буран (B)
– Лавразия (А).

1 Ммм... это загородная резиденция или склеп некромантов?

2 И чего это бесится этот адвокат Томпсон? Вы только посмотрите, какие добрые и одухотворенные лица у героев компьютерных экшнов.

3 А вот теперь становится понятно, почему локализаторы поленились перевести названия...

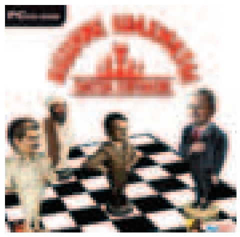
4 Графика и спецэффекты относительно неплохи, чего не скажешь обо всем другом...

5 Все пучком, только Мэла Гибсона в главной роли не хватает.

6 Не Crysis, конечно. Но стилистика выдержана отменно.

АЦЦКИЕ ШАХМАТЫ: БИТВА ТИРАНОВ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Crazy Chessmate
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: special.logic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Artematica Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: Artematica Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 800 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: www.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=574



В ситуациях, когда фантазия истощилась окончательно, люди порой начинают переходить к откровенному бреду. Господа из Artematica, видимо, считают шахматы игрой скучной, не слишком интересной и немного устаревшей. Иначе как объяснить превращение одной из самых интеллектуальных, можно даже сказать, вечных игр, которые придумало человечество, в балаган с участием самых одиозных политических персонажей XX и XXI веков. Начиная от Владимира Ильича и до Джорджа Буша-младшего. Странности начинаются с главного меню, в котором бедные деятели кривляются под музыку (в игре, кстати, одна-единственная мелодия). Впрочем, на самой игре наличие этих персонажей отражается слабо. Ну, сидят, двигают фигуры по полю – в общем, выполняют декоративную роль. Может быть, в игре проявляются их характеры, особая манера игры? Ничуть. К счастью, есть здесь и обычный режим. Но искусственный интеллект, не самая чёткая графика и интерфейс не позволяют насладиться, собственно, игрой.

РЕЗЮМЕ

Господа, не мучайтесь, выбирайте лучше Chessmaster.

МОРХУХН: ПИРАТЫ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Moorhuhn Pirates
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.scrolling
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Phenomedia Publishing
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: Phenomedia Publishing
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.2 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM.
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=649



Изрядно поблуждав по просторам самых различных жанров: от платформеров до гонок, серия Морхухн вернулась (надо полагать, ненадолго) к своим истокам. Phenomedia решила, что игроки уже успели соскучиться по знаменитому виртуальному тиру, и выпустила на свет «Морхухн: Пираты».
Принцип прост как три копейки. Цитирую раздел «Помощь» в игре: «левой – стрелять, правой – заряжать». Тем не менее, увлекательность первых игр никуда не делась. Сменился антураж, картинка, да прибавилась пара находок. В частности, помимо отстрела несчастных петухов-морхухнов, нам также нужно собирать монеты и драгоценные камни. Надоедает не так быстро, но со временем неизбежно приедается. Впрочем, для того чтобы немножко снять стресс и настреляться вволю, а также побить рекорд шефа или друга, игра отлично подойдёт. Единственное, хотелось бы всё-таки рассчитывать на больший контент в следующих проектах. Один уровень, пусть и прокручиваемый в обе стороны, плюс бонусный – этого явно маловато.

РЕЗЮМЕ

Лучший виртуальный тир всех времен и народов вернулся в новом антураже. Неплохо, но откровенно мало.

ПЕТРОВИЧ СТРОИТ РАКЕТУ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Mulle Meck 4
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure / special.puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: PAN vision
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Levande Bocker
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 750 МГц, 128 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 CD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/petro_rocket/



Петрович вернулся! И с новыми силами принялся мастерить. На этот раз его задача – построить настоящую космическую ракету. В прошлые разы, напомню, мы занимались конструированием самолётов, лодок, машин и даже домов. Вот такой он, Петрович, мастер на все руки. Поднаторев и поднабравшись опыта, мужественный механик-самоучка решил покуситься на лавры Сергея Павловича Королёва. Для этого нам будет необходимо немного позаниматься пиксельхантингом, отыскивая нужные детали в самых необычных местах. Однако с постройкой космического корабля игра не заканчивается. Наоборот, начинается самое интересное: путешествие в космосе и посещение ближайших планет. Бравый конструктор не только преодолеет все мыслимые и немыслимые препятствия, но и прокатится с ветерком на планетомобиле по Луне, вырастит сад на Марсе и заглянет на Меркурий. В итоге получается нечто среднее между интерактивной книжкой и квестом. Детям должно определённо понравиться.

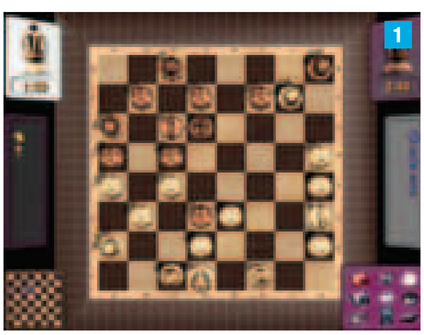
РЕЗЮМЕ

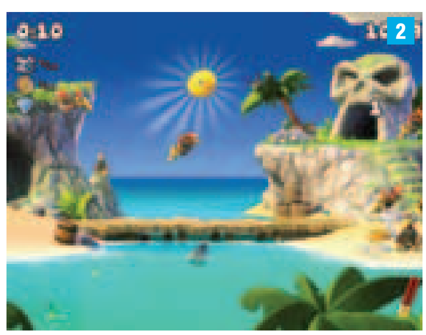
Страшно даже подумать, чем займется Петрович в следующей игре. Пока же все вполне забавно и прилично.

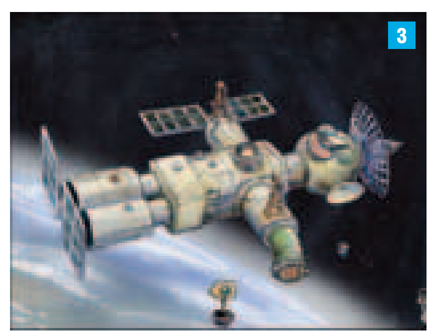
1 Относительно нормальный режим. Правда, все равно в формате блица.

2 Солнышко, однозначно, позитивное.

3 Превед, земляне!







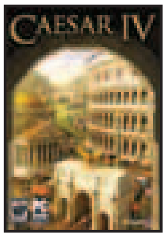
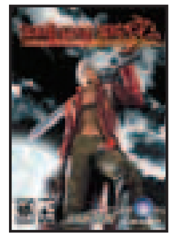
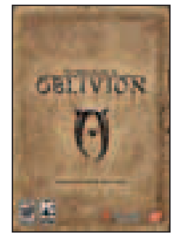


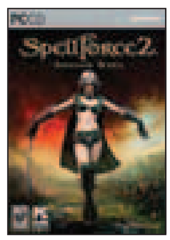
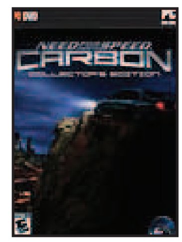
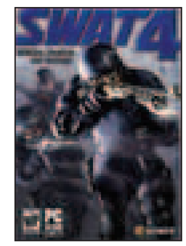




У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ ВЫБОР

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор
* Постоянно обновляемый ассортимент

					
Caesar IV	Baldur's Gate 2: The Ultimate Collection	Command & Conquer: the First Decade (US)	Devil May Cry 3: Special Edition	Elder Scrolls IV Oblivion Collector's Edition	Battlefield 2142 (DVD-ROM)
1820 р.	1260 р.	1960 р.	1400 р.	2800 р.	560 р.

					
World of Warcraft (UK Version)	Prey (US)	Spellforce 2	Gothic 3 (US)	Need for Speed Carbon Collector's Edition	SWAT 4
1120 р.	2100 р.	1960 р.	2240 р.	1960 р.	1568 р.

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru

Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Киберспорт

НОВОСТИ РОССИЙСКОГО И МИРОВОГО КИБЕРСПОРТА

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. 16-20 декабря в Далласе (США) прошел CPL Championship Finals – заключительный чемпионат сезона 2006 с призовым фондом в 150 тысяч долларов. Казавшееся еще несколько месяцев назад странным решение организаторов вернуться к дисциплине Quake III Arena все же стало реальностью – зрители вновь увидели потрясающее по накалу противостояние Cooller vs. Czm и многие другие матчи. Также в номере: трансферные новости и промежуточные результаты «Второго Чемпионата НПКЛ».



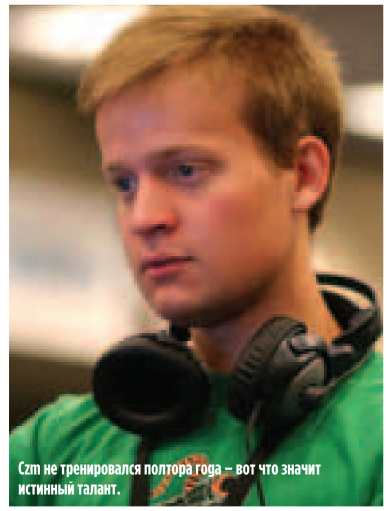
CPL WINTER 2006

Этот турнир привлек не только не тренировавшегося с момента релиза Q4 американца Czm'a, но и других знаменитых дуэлянтов-ветеранов. Daler, Z4muZ, Python (последние двое специально приехали из Швеции и Австралии) – каждый из них в свое время был на вершине славы в киберспорте. Подавал заявку на участие и Socrates, но в итоге по неизвестным причинам на соревнованиях не появился. Не наблюдалось особой активности в этот раз даже в стане болельщиков – возможно, результаты были слишком предсказуемы. Объективно на победу мог претендовать Jibo, единственный отнесшийся к «возвращению» Q3 серьезно, а также Куллер, которого никогда нельзя списывать со счетов. Оба бойца без труда завоевали место в призовой тройке, правда, главный трофей им так и не достался. Помехой стал Czm, словно восставший из пепла после поражения в финале Electronic Sports World Cup в июле 2005-го. Не выступать на соревнованиях полтора года, а затем с легкостью крушить налево и направо любого соперника – это дорогого стоит. Поразительно, но американец оказался слабее лишь на одной карте – на нелюбимой ztn3tourney1, по ходу турнира дважды проиграв на ней Джибо и однажды – Куллеру. На других уровнях москвичи смотрелись куда хуже. Определяющим на CPL Winter 2006 получился третий матч на pro-q3dm6 между Cooller'ом и Czm'ом. Безнадежно сливая, последний умудрился сравнять счет буквально за секунды до конца поединка, а затем и оторваться на два фрага, взяв тем самым реванш за неудачу в аналогичной ситуации на ESWC 2005. Дальнейшее же происходящее трудно описать словами. Известно, что россиянин всегда борется до конца и неоднократно, пробившись через сетку лузеров, доводил дело до общей победы. Никто не знает, чем могла бы закончиться повторная встреча титанов Quake III, так как в этот момент напомнил о себе Jibo, неожиданно одолев Куллера, когда тот мыслями уже находился в суперфинале. После этого в чемпионстве Czm'a уже никто не сомневался...

В номинации Counter-Strike 5x5 внимание отечественных фанатов привлекло участие команды M19, не имевшей, однако, ничего общего с некогда знаменитой пятеркой из Санкт-Петербурга. Ныне в рядах «Эмки» был лишь один россиянин, партнерами которого являлись латыш и три шведа. Многонациональность редко приводила к высоким достижениям, и на CPL Winter упомянутая сборная солянка не выиграла ни одного матча. Подобная участь – вылет на ранней стадии – поджидала и таких фаворитов, как NiP и compLexity. А в дебютном раунде «олимпийки» распрощались с мечтами о последнем крупном Кубке в ушедшем году SK-Gaming и Team 3D, не совладавшие с корейцами из Project_kr и Hacker. В итоге оплошностью конкурентов не преминули воспользоваться шведы из Fnatic, а вот триумфаторы WCG 2006 Grand Final заняли лишь третье место.



Дорогу NiP (на фото) преградили бразильцы из Mibr, победив шведов со счетом 20:10.

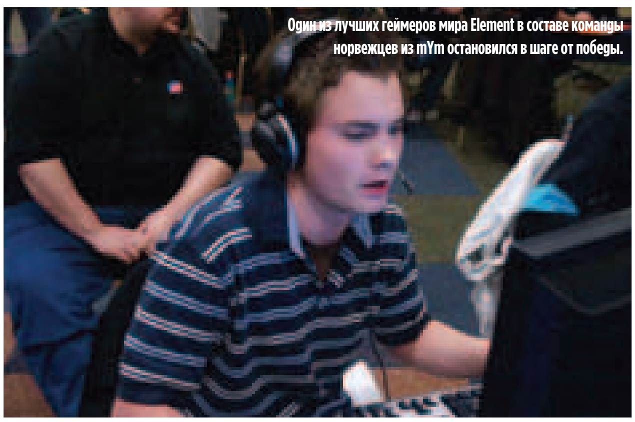


Czm не тренировался полтора года – вот что значит истинный талант.

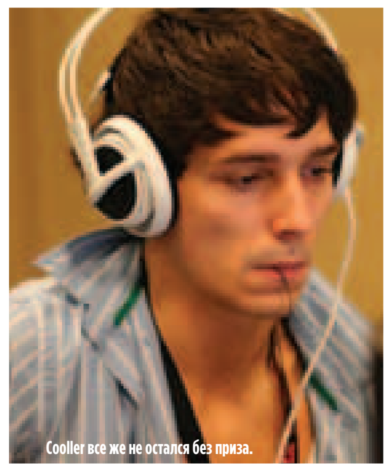
Результаты CPL Winter 2006:

QUAKE III ARENA 1X1:
1 место – Czm (США) – $15000;
2 место – Jibo (Китай) – $9500;
3 место – Cooller (Россия) – $6000.

COUNTER-STRIKE 5X5:
1 место – fnatic – $30000;
2 место – mYm – $21000;
3 место – Pentagram – $14000.



Один из лучших геймеров мира Element в составе команды норвежцев из mYm остановился в шаге от победы.



Cooller все же не остался без приза.

$10000 КАК НАГРАДА ЗА НАГРАДУ

Незамедлительно отреагировал на результаты CPL Winter и не так давно образовавшийся проект ZoneRating.com, ежемесячно выплачивающий сильнейшим CS-кланам десять тысяч долларов согласно собственному рейтингу.

Январский рейтинг от ZoneRank:

1 место – Fnatic (150 очков) – $3500;
2 место – aTTaX (99 очков) – $2000;
3 место – NiP (96 очков) – $1400;
4 место – Pentagram (72 очка) – $900;
5 место – Team 3D (60 очков) – $700;
6 место – mYm (56 очков) – $500;
8 место – 69N-28E (45 очков) – $150.

С февраля должна появиться и статистика по Quake IV, а также Warcraft III: The Frozen Throne, где наши Cooller и Deadman имеют все шансы оказаться в заветной восьмерке.



Fnatic уверенно возглавляют таблицу ZoneRank.

ТРАНСФЕРТНЫЕ НОВОСТИ

С окончанием года истек и срок действия контрактов, заключаемых между игроками и многими профессиональными командами. По традиции, перестановки начались в Скандинавии, но обо всем по порядку. SK-Gaming сначала, сославшись на усталость от киберспорта, покинул GoodFella, а затем отказались от продления контрактов Fisker и Vilden. Последний все же передумал, а места ушедших двух бойцов заняли SpawN и RobbaN. Совершенно спокойно смотрели на все это Snajdan и Allen, благодаря стойкости которых команда осталась полноценной. NiP (именно с этим кланом распрощались новоиспеченные SK-шники, а также Zet, нашедший себе пристанище в compLexity), возглавляемый HeatoN'ом и Walle, призвал в свои ряды Bullen'а, KF3 и Miniwalle. Наконец, действующие чемпионы мира Fnatic слегка освежили состав, заменив Tentpole на Ins'a (ex-NiP). За океаном кипели не меньшие страсти – менеджер coL уволил Sunman'a и Tr1p (первый сконцентрировался на CS: Source, а второй вступил в EG), переманив к себе под крылышко уже упомянутого Zet'a и некогда бессменного лидера Team 3D – Rambo. Как показывает многолетняя практика, все эти перебежки из одного клана в другой если и приводят к результатам, то краткосрочным. Впрочем, и среди дуэлянтов в Quake IV не обошлось без трансферта – Toxic отказался от сотрудничества с SK в пользу проекта FPO (Free Players Organization), принадлежащего знаменитому Fatal1ty. А вот по-настоящему положительный пример продемонстрировал американец Lost-Cause, подписавший контракт на сумму $100000 с компанией Able Planet, занимающейся производством наушников. Вот к чему действительно стоит стремиться.







1 Двукратный чемпион WCG по Counter-Strike в составе Team 3D, Rambo, присоединился к главным прежде конкурентам – compLexity.

2 Не самый сильный дуэлянт в Q4, Lost-Cause, начал 2007 год с подписания шестизначного контракта.

3 В одном из недавних интервью Fatal1ty сообщил, что готов завершить карьеру игрока и сосредоточиться на бизнесе.

НА НАШЕМ DVD
Коллекция демо-записей Counter-Strike, CPL Winter 2006, Clanbase Nations Cup, и «Второго Регулярного Чемпионата НПКЛ», риплеи с NGL-One League Season 2, Extreme Masters и WC3L, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Технологии

ВЫБОР ПОЛОСАТОГО

ИГРОВАЯ СТАНЦИЯ ДЛЯ НОУТБУКА

Ноутбуки становятся популярными не только в офисных кругах менеджеров и клерков – с недавнего времени их активно покупают и для домашнего пользования, и для игры в компьютерные игры. О лэптопах для геймера было сказано много, а вот о специальных аксессуарах и модулях расширения функциональности – ни единого слова! Помимо внешних звуковых карт, приставок, расширяющих функциональность док-станций и прочего добра существует гэджет под названием ASUS XG Station. Новинка позволяет сделать невозможное, а именно установить в ноутбук любую видеокарту с интерфейсом подключения PCI-E. Само же устройство при этом подключается к компьютеру посредством ExpressCard и позволяет (разумеется, в зависимости от прочих характеристик лэптопа!) значительно повысить производительность в играх. При желании к XG Station можно подключить монитор и вывести картинку на него.
На самом адаптере есть небольшой сервисный дисплей, где отображаются текущая частота работы графического процессора, его температура, значение FPS в реальном времени и еще пара-тройка полезных параметров.
Кроме видеокарты, к ASUS XG Station можно подключить наушники. Специально для этого имеется система Dolby Headphone. Устройство обработает поступающий сигнал таким образом, что у слушателя создастся впечатление объёмного звучания.

ВЫБОР ПОЛОСАТОГО

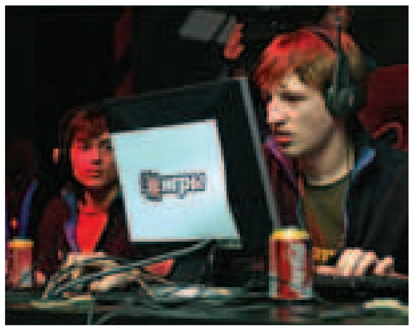


GGL PLAYER AWARDS

Известная организация Global Gaming (GGL) анонсировала список номинантов на звание лучших игроков в Counter-Strike, Warcraft III и Quake в 2006 году. В течение нескольких недель двадцати крупнейшим интернет-порталам и киберспортивным TV-проектам предстоит выбрать, кто же стал «Самым-самым», после чего победителей пригласят на яркую церемонию награждения. Среди огромного числа претендентов на награды всего два россиянина – амбиции «квакера» Cooller'а сомнению не подлежат, хотя первое место, скорее всего, достанется шведу Toxic'у. В списке стратегов присутствует лишь Xyligan, да и то – в номинации «Прорыв». А вот Deadman, проведший неудачный сезон, не смог составить компанию в основной номинации таким бойцам, как Grubby, Sky, Spirit_Moon, Sweet и ToD. Наибольшая конкуренция среди поклонников популярнейшего шутера Counter-Strike. Spawn, Frod, Conte, Dsn, Forest, Fnx, Jungle, Kapio, Method, Moon, Neo, Real, TaZ, Walle, Zet – все они достойны называться лучшими, так как в течение года не было какой-то одной команды, выигрывавшей все подряд.



Winz и Forever – претенденты в номинации «Прорыв года» в Quake.







Китаец Sky благодаря победе на WCG 2006 имеет отличные шансы стать игроком года в Warcraft III.

ВТОРОЙ РЕГУЛЯРНЫЙ ЧЕМПИОНАТ НПКЛ

Полным ходом идут матчи Второго Регулярного Чемпионата по Counter-Strike, организованного НПКЛ. После неполного третьего тура турнирная таблица сильно напоминает картину прошлого сезона. В лидерах Virtus.pro, которая, правда, неважно выглядела в битве с 3000, уступив в упорной борьбе первую карту de_nuke – 14:16. На de_inferno все встало на свои места – VP победили со счетом 16:3. Ноль в графе поражений пока лишь у Trap, Begrip и ForZe, однако уже совсем скоро им придется встретиться с «Виртусами», и тогда ситуация может измениться. Напоминаем, что любой желающий может посмотреть на лучших геймеров России в игровом центре 4GAME, предварительно ознакомившись с расписанием игр в Интернете на официальном сайте http://www.4game.su.

Турнирная таблица чемпионата, положение на 18 января:

место	команды	игры	выигрыш	ничья	поражение	очки
1.	Virtus.pro	3	2	1	0	7
2.	TRAP	2	2	0	0	6
3.	ForZe	2	2	0	0	6
4.	Begrip Gaming	2	2	0	0	6
5.	Seven.pro	3	1	1	0	5
6.	CSKA	3	1	1	0	5
7.	GameArt	3	1	0	2	3
8.	3000	3	0	3	0	3
9.	EmpirE	2	0	1	1	1
10.	Aggressive Attack	3	0	1	2	1
11.	Cyber	3	0	0	3	0
12.	MTD	3	0	0	3	0

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: новые результаты Второго Регулярного Чемпионата НПКЛ, а также новости WC3L.

Технологии

ВЫБОР ОПЫТНЫХ ГЕЙМЕРОВ

ЖАЖДА СКОРОСТИ

Не так давно компания Asus анонсировала следующее поколение ноутбуков серии Lamborghini. Новинка получила название VX2. В основе этого ноутбука технология Intel Centrino Duo и новейшая операционная система Microsoft Windows Vista Home Premium. В продажу поступят модели классических цветов Lamborghini – желтого и черного, выполненные из алюминиево-магниевого сплава и углеродного волокна.
Из нововведений следует выделить обтянутую кожей и прошитую жёлтой нитью площадку для запястий, а также металлическую клавиатуру. Вентиляционное отверстие на заднем торце ноутбука выполнено в стиле автомобильного колеса.
Штатно 13-дюймовый VX2 оборудован процессором Core 2 Duo T5600 (1.83 ГГц), 1 Гбайт оперативной памяти и жестким диском на 120 Гбайт. В качестве чипсета использован 945GM, кроме этого, ноутбук оснащен приводом DVD multi. Купить такой ноутбук можно с января месяца.



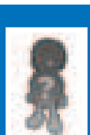



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
GamePost
Незаменимый помощник при выборе игры
Описание:
В городе кризис и суматоха. Когда обычные средства правоохранительных органов не подходят, есть группа, которая призвана, чтобы скупо выдать правосудие тех, которые полагают, что они выше закона. Эта высоко ценимая и особо обученная единица – SWAT в SWAT 4. Вы – лидер такого подразделения в пределах большого города, где опасность подчас выглядит непредотвратимой.
SWAT 4
Жанр:
1568 р.
Action
Описание:
Company of Heroes переносит вас на поля сражений Второй мировой войны, где вы будете участвовать в кампании самых жестоких и важных битв на европейском театре военных действий, включая известную высадку десанта в Нормандии. Вам предстоит проявить недюжую храбрость, чтобы суметь противостоять казалось бы непреодолимой силе обстоятельств.
Company of Heroes Collector's Edition DVD-Rom
Жанр:
2 800 р.
Strategy
Описание:
Вы спасли остров Khorinis от сил зла в Gothic 1 и Gothic 2. Теперь пришло время отправиться в царства на материке. Вторжение Орков поработило человеческое королевство. Есть лишь несколько свободных людей на ледяном севере и в южной пустыне, а так же горстка мятежников, скрывающихся в лесах и горах Мидленда.
Gothic 3 (US)
Жанр:
2 240 р.
Role Playing
САМАЯ ПОЛНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ
* Огромное количество скриншотов
* Исчерпывающие описания
Играй просто!
GamePost
Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы

НОВОСТИ MMORPG







Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 9Dragons научит нас Кунг-фу

Еще одна война кланов в онлайне.

В самом конце прошлого года Acclaim объявила о старте открытого «пребета-теста» MMORPG/файтинга 9Dragons (**http://9dragons.acclaim.com**). С середины января этот странный этап тестирования плавно перешел в более привычную фазу open beta. Все персонажи, созданные и прокачанные игроками в ходе закрытого тестирования, увы, безжалостно удалены, и игра начата с чистого листа.

Разработчики онлайнового файтинга, который мы ждали 3 года, пока проявляют невероятную щедрость: «9Dragons всегда будут free-to-play, а удаления базы персонажей ни в ходе теста, ни по его завершении не будет». Для участия в открытой бете (а по сути – уже и в самой войне девяти кланов) необходимо зарегистрироваться на сайте и скачать клиент open beta (614 Мбайт).

2 Бесплатный пропуск в мир Ткача

Открытый тест «Сфера: Перерождение».

Больше трех лет назад в магической «Сфере» появились первые поселенцы. С тех пор виртуальный мир разжился новыми материками, персонажи меняли внешний вид, вводились игровые специализации и монстры, строились новые замки и целые острова. А 25 декабря прошлого года пришло время для «Перерождения» (**http://www.sphereonline.ru**) – открылся еще один портал в волшебный мир! И, что просто замечательно, там не требуют платы за вход...

Обратите внимание, старая «Сфера» продолжает существовать в прежнем облике. Перенос персонажей из «Сферы» в «Сферу: Перерождение», разумеется, невозможен. Новая бесплатная версия запущена, что называется, с чистого листа и «параллельно». На момент запуска (на самом деле – теста) доступен один материк, но вскоре земли прибавится.

Важное отличие «Сферы: Перерождение» – коммерческие услуги. Пока это заказ игровых денег, уникальный аватар на сайте игры, регистрация клана и смена имени персонажа (отдельно администрация рассматривает «эксклюзивные» заказы). Попасть в «Сферу: Перерождение» несложно. Скачайте клиент (всего 180 Мбайт), зарегистрируйте аккаунт, и можно приступать к созданию персонажа.



3 Обитатели W.E.L.L. online расшифровываются

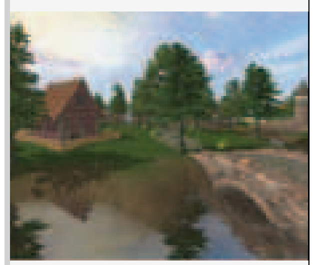
Теперь с нами цверги и аарауны.

Sibilant Interactive продолжает радовать нас описанием игровых рас грядущей MMORPG W.E.L.L. online (**http://www.wellonline.com**). Больше всего мне понравились цверги – самая низкорослая народность игры. Они изящны и миниатюрны, волосы их – переливающиеся всеми цветами ра-

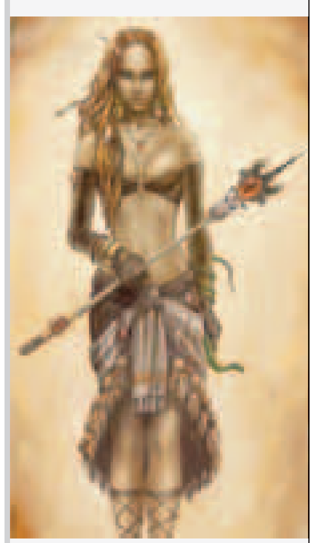
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



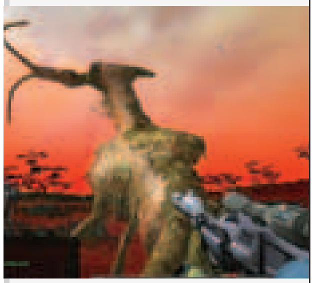
Myst Online: Uru Live (http://www.gametap.com/home/myst/index.html) уверенно продвигается к релизу. Свидетельство тому – «полузакрытый» бета-тест, в котором смогут принять участие подписчики платного GameTap. Поскольку услуги сервиса доступны лишь в США, то россиян среди них, увы, не будет. Жаль, ведь все персонажи, созданные в ходе теста, после официального открытия Myst Online будут перенесены в игру.



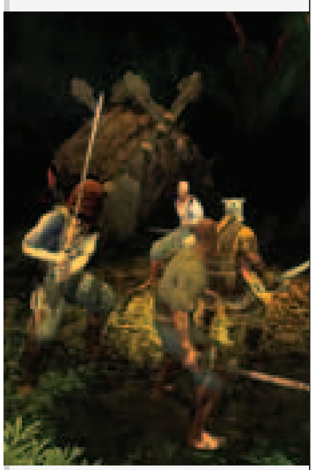
До сих пор все здания отечественной ARENA Online (http://www.arena.ru) были общинными. Но уже в середине января состоится первая в истории «Арены» продажа собственности с молотка. Дом, находящийся неподалеку от Рынка, обретет своего владельца. Администрация обещает, что начинание будет продолжено: в будущем все желающие смогут приобрести дома в личную собственность, а домовладельцы получат в свое распоряжение разнообразные механизмы управления домашним хозяйством.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Пользователей Entropia Universe (http://www.entropiauniverse.com) охватил настоящий ажиотаж в погоне за... виртуальным шампанским! Причина волнений – хитрый маркетинговый ход реального производителя вин Sjoeblom Winery, предложившего к продаже ограниченное количество бутылок с «шипучкой». В итоге виртуальное вино сравнялось в цене с настоящим – $15 за бутыль.



Age of Conan: Hyborian Adventures (**http://www.ageofconan.com**), завоевавший почетное звание «Best MMO of E3» и ставший визитной карточкой Windows Vista в части многопользовательских развлечений, получил-таки одобрение «Майкрософта» на перенос на Xbox 360. В Funcom потирают руки: «Благодаря этому разрешению мы получили доступ к потенциально громадному рынку MMO-геймеров», – комментирует Тронд Аас, исполнительный директор разработчика. Срок выхода игры на XBox 360 – это пока конец 2008 года.

дуги кристаллы, а тела украшают вкрапления драгоценных камней. Главный дар цвергов, «Магия камней», дает им возможность, используя драгоценные камни, изменять характеристики, лечить себя и наносить урон врагам. Цверги населяют Блистающие земли – единственный оплот Велланского союза на континенте Санадария. Понятно, что они плохо уживаются с соседями по континенту (ящеры и проклятые), и история их конфликта уходит далеко в прошлое Великой войны. Вторая представленная нам раса – аарруны, высокие, худощавые существа с четырьмя рабочими конечностями, способными держать оружие, что заметно повышает их боеспособность. Но и это еще не все. Тела аарунов покрыты жестким защитным покровом, это не чешуя, как у ящеров, а ороговевшие пластины. Со временем они увеличивают толщину и дают аррунам дополнительную защиту. Есть у аррунов и яд, наносящий противнику повышенный вред и способный парализовать его. Уникальная способность аррунов – зомбирование тела поверженного врага и использование его как источника дополнительных хитов и стамины. С собратьями по альянсу – ящерами и проклятыми – арруны объединены в государство.

4 Наследником Z Space Online стал World of Tides

Игры по книгам – это модно.

Отечественная GDTeam, хорошо известная по браузерной ARENA Online, наконец определилась с названием и содержанием следующего онлайнового тайтла. Вместо «космической» Z Space Online появится клиент-серверная MMORPG World of Tides («Мир приливов»).

Полностью в духе времени, когда игры по книгам фантастов идут на рынок косяком, обстановка WoT навеяна произведениями 35-летнего Дмитрия Градинара («Расправляя крылья», «Серый прилив»). В середине декабря с автором, лауреатом многих литературных премий, подписан договор, по которому он не только передает права на свои произведения, но и консультирует разработчиков World of Tides.

5 Конец «русского» Lineage 2?

Три шарда добровольно закрылись.

Администрации нескольких популярных в России шардов Lineage 2 (splendor.ru, warsmith.ru и orfen.ru) объявили о закрытии. В прошлом номере мы рассказали о судебной победе NCsoft над американскими пиратами, потому,

4



му, в свете этого события, текст сообщения русских шардов о закрытии выглядит весьма примечательно. Вот выдержки из него, опубликованные порталом «Мир MMORPG»: «Причиной принятия решения о закрытии послужила консультация с правообладателем на продукт Lineage 2 и его настоятельная просьба. Учитывая наше негативное отношение к пиратству и нарушению интеллектуальной собственности, мы сочли аргументы правообладателя убедительными и вескими». В конце обращения есть и призыв к владельцам других шардов Lineage 2: «...мы не могли не пойти навстречу правообладателю, и не можем сейчас не призвать всех наших коллег по цеху последовать нашему примеру и добровольно свернуть свою деятельность». Прощай, «русский» Lineage 2?..

5 Корея покончит с «фермерами»!

Или попытка, обреченная на неудачу...

Министерство культуры и туризма Южной Кореи внесло на рассмотрение парламента законопроект, запрещающий торговать за настоящие деньги внутриигровой валютой всех без исключения MMOG. По словам заместителя директора игрового отдела министерства, ограничение не коснется купли-продажи игровых предметов и артефактов.

Толчком к появлению нового закона, ограничивающего денежный «фарминг», но не операции с игровыми предметами, стало исследование корейского Института производства и развития игр (Game Development and Promotion institute). В нем текущий объем корейского виртуального рынка оценен в $1 миллиард, при этом транзакции виртуальной валюты на нем составляют более 60%.

Такой перекос привел к возникновению многочисленных компаний, наживающихся на посредничестве между круглосуточно вкалывающими «фермерами» и теми, кто готов платить за игровую валюту живыми деньгами. Министерство же рассматривает такое «посредничество» как нарушение валютного законодательства, сопровождающееся неуплатой налогов, и горит желанием искоренить незаконные операции.

Конечно, пока этим озаботилась лишь одна страна, инициатива обречена на провал. Если корейское правительство лишит «родные» компании доступа к быстро растущему отечественному рынку виртуальных денежных транзакций, он не исчезнет. Просто весь этот миллиард пойдет через счета иностранных посредников.

Но, с другой стороны, кто-то же должен сделать первый шаг по искоренению «фарминга», разрушающего игровую экономику таких хитов, как WoW и Lineage 2?.. СИ

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.3
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.3
The Saga of Ryzom	http://www.ryzom.com	8.2
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.2
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.2
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.1

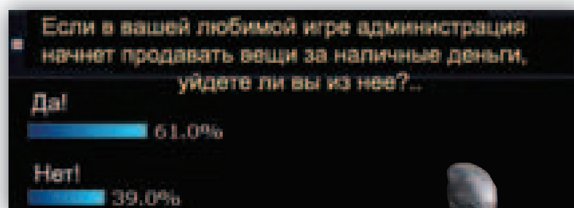
Самые ожидаемые MMORPG месяца

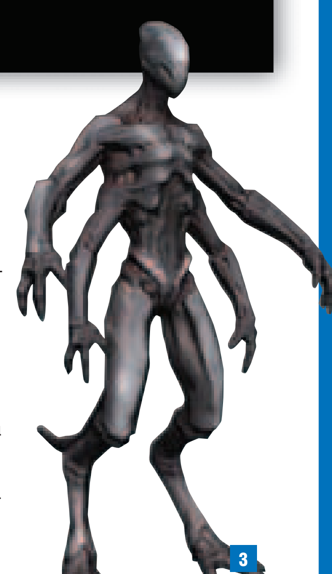
Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.2
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.1
Vanguard: Saga of Heroes	http://www.vanguardsoh.com	7.1
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	7.0
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.0
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.0
Gods and Heroes	http://www.godsandheroes.com	7.0

Большинство из нас (61%) убеждены – в виртуальном мире все должно быть честно, ведь несправедливости нам хватает и в обычной жизни. И если кто-то богаче других, то пусть его деньги не облегчают ему жизнь в MMORPG. С другой стороны, если денег хватает, а времени мало, то почему бы и не заплатить? Ведь чтобы любимая игра жила, у администрации должно быть достаточно средств на все. И потому 39% не возражает, если разработчики продают игровые вещи за реальные деньги.

Источник: MMORPG.com, опрошено 11 918 человек.





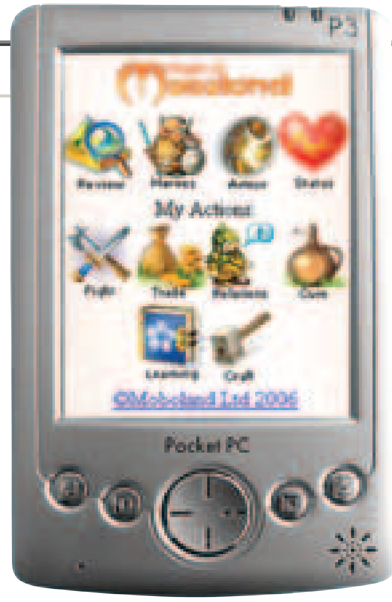
3

6



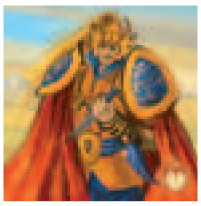
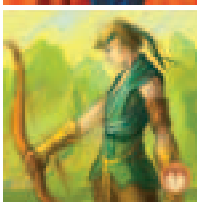
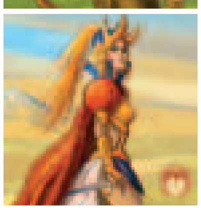
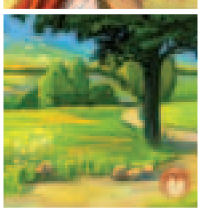
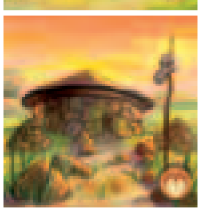
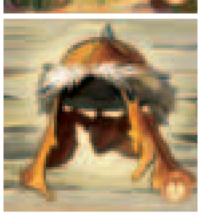
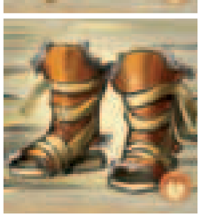
5





Моболэнд объявляет мобилизацию

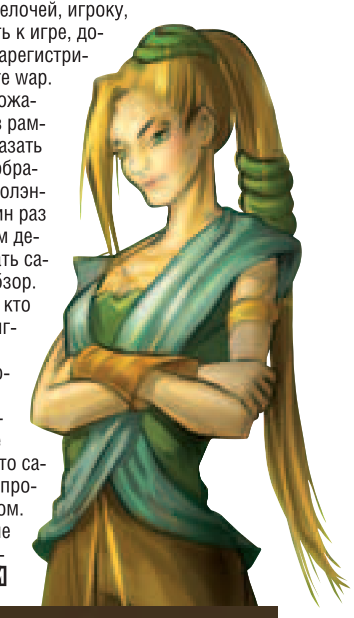
НА ОТЕЧЕСТВЕННОМ РЫНКЕ НЕ ТАК МНОГО ДОСТОЙНЫХ РОЛЕВЫХ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИГР МЕСТНОГО РОЗЛИВА, А МОБИЛЬНЫХ И ВОВСЕ НЕТ. ТОЧНЕЕ, НЕ БЫЛО, ПОТОМУ ЧТО ПОЯВИЛАСЬ ПЕРВАЯ МОБИЛЬНАЯ ИГРА, РАССЧИТАННАЯ НА МНОЖЕСТВО ИГРОКОВ, С РОЛЕВЫМ УКЛОНОМ, ПРОРАБОТАННЫМ МИРОМ И ИНТЕРЕСНЫМИ ОСОБЕННОСТЯМИ. ТЕПЕРЬ ВСЕ ПОКЛОННИКИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР НАПОДОБИЕ DUNGEONS AND DRAGONS И БРАУЗЕРНЫХ ПРОЕКТОВ ВРОДЕ «БОЙЦОВСКОГО КЛУБА» МОГУТ ПОИГРАТЬ ЧЕРЕЗ СВОЙ МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН. КОНЕЧНО, ЭТО НЕ ОЧЕНЬ ПОДХОДИТ ПРОЖЖЕННЫМ ГЕЙМЕРАМ, ОДНАКО ДЛЯ ТЕХ, КТО ХОТЕЛ БЫ ИГРАТЬ, СТОЯ В ОЧЕРЕДИ ИЛИ ПО ДОРОГЕ НА РАБОТУ И УЧЕБУ, ЛУЧШЕ НЕ ПРИДУМАЕШЬ.

Чем отличается мобильная сетевая игра от обычной, компьютерной? У экрана мобильного телефона ограниченные графические возможности, но при этом он всегда с вами, а значит, вы сможете чаще возвращаться в приглянувшийся мир. Есть два типа мобильных ролевых игр. Первый – Java-приложение, которое соединяется с сервером через GPRS или мобильный Интернет, а во втором случае используется текстово-графический интерфейс WAP-портала. Конечно, Java-приложение выглядит намного симпатичнее, воздвигает нешуточное препятствие тому, что является основой успеха MMORPG – постоянному расширению игрового мира. Ведь чтобы просто добавить новый уровень, разработчикам необходимо заставить игроков провести весьма сложную процедуру – обновление апплетов. В случае с WAP-игрой мир можно расширять бесконечно и без всяких дополнительных сложностей.
«Магия Моболэнда» относится к последнему типу. Ближайшими родственниками многопользовательских WAP-игр являются MUD-ы, где игроки управляют персонажами с помощью текстовых команд. Навороченной графики в них нет, и можно получить доступ в игру с любого компьютера, подключенного к Интернету, и ничего не потерять ни в игровом, ни в функциональном плане. Так же обстоит дело и с WAP-игрой. Не важно, с какого телефона вы заходите в «Моболэнд», главное, чтобы вы помнили имя пользователя и пароль к серверу. Все управление осуществляется через текстовый интерфейс, а если необходимо понять, как выглядит окружающий мир или сам герой, всегда можно закачать картинку. Таким образом, не только экономится трафик, но и игроку дается выбор – принимать чужое видение мира игры или же представлять его самостоятельно.
Итак, добро пожаловать в Моболэнд. Страна получила свое название от патриарха расы монгов, которые спустились с Луны. Его звали Мобо, и он был своеобразным местным Леонардо да Винчи: изобретал различные механизмы и обладал безмерной мудростью, но с его смертью монги растеряли всю мудрость и разбрелись по свету, занимаясь предпринимательством. Другие расы произошли из опытов Мобо. То он ударился головой об дерево и породил расу лесных жителей идо, то по недосмотру появились алхимики совитары, то посеял зубы дракона, а выросли воины джерои, то домашние тигры превратились в боевых магов аргонов. В общем, тяжело жилось Мобо, но все когда-то кончается. А когда патриарха не стало, мир погрузился в смуту. В стране началась междоусобная война, которая перессорила все расы, а один из джероев случайно открыл врата в параллельный мир, и оттуда хлынула разная нечисть. Сейчас мир Моболэнда представляет собой разрозненные города, разделенные равнинами, лесами и горами, кишащими монстрами, и навести здесь порядок предстоит игрокам.

Так как управление осуществляется с помощью текстового интерфейса, у игрока навалом времени, чтобы внимательно отслеживать не только жизнь героя, но и его развитие. Создатели постарались проработать систему уровней, качеств и навыков. Очень важно выбрать правильное сочетание расы и профессии героя. Так, джерои – прекрасные воины, но слабоваты в изготовлении зелий и заклинаний. Если вы хотите стрелять из лука, потребуется соответствующий навык, а изначально он присущ лишь расе идо. В общей сложности вы можете создать миллионы различных персонажей.
Помимо расы и профессии герой наделен шестью качествами, которые знакомы нам по ролевым играм (сила, мудрость и т.д.). Отдельно стоит отметить «Реакцию», её увеличение дает герою дополнительные очки действия, возможность атаковать первым и больше шансов дать отпор.
Развиваясь, герой может не только совершенствовать качества, но изучать и получать новые навыки. Например, чтобы получить навык владения метательным оружием, можно либо изучить это искусство с помощью книги, либо посетить тренировки у соответствующего мастера. Совокупность навыков, качеств и профессии служит показателем специализации героя. Их всего четыре, при этом специализация меняется в зависимости от того, в каком направлении развивается герой.
Особенностью мира Моболэнд является присутствие высших сил. Божества пришли сюда давно, и с тех пор они помогают своим последователям. Но мало удариться в религию, надо накопить определенное количество благодати – одного из самых загадочных свойств героя, которое не показывается игроку, однако увеличивается после принесения жертв на алтаре. Особо набожный герой может призвать высшие силы на помощь, но, естественно, использовать данную возможность стоит лишь в крайних случаях.

Бои в игре пошаговые. Игроки в начале каждого раунда вводят те действия, которые хотят выполнить. Ограничителем является количество соответствующих очков у героя и стоимость каждого действия. Также влияют и доспехи, и оружие, и, главное, расстояние между противниками. Система не так уж проста, однако достаточно провести несколько поединков, чтобы в ней разобраться.
Игровой процесс вообще весьма проработан, но при этом понятен на интуитивном уровне. И главное, учтено, что в мобильные игры играют несколько раз в день по 10-20 минут. А благодаря тому, что создатели не экономили время на описании всех мелочей, игроку, чтобы приступить к игре, достаточно лишь зарегистрироваться на сайте wap.moboland.ru. К сожалению, сложно в рамках статьи рассказать обо всем многообразии «Магии Моболэнда», и лучше один раз попробовать, чем десять раз прочитать самый большой обзор. При этом у всех, кто сегодня начнет играть, есть шанс, как и в любой новой многопользовательской игре, стать если не гейм-мастером, то самым сильным и продвинутым игроком. Было бы желание и телефон с поддержкой WAP. СИ

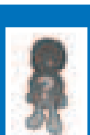




Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ





Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Ask.com начал подсказывать

В поисковике Ask.com испытывается новый интерфейс. Под кодовым именем Ask X скрывается разделенный на три части экран. Слева, как обычно, окошко ввода запроса, ниже которого перечисляются подсказки для ключевых слов. Посередине выводятся найденные ссылки и платная контекстная реклама. А вот в колонке справа новшество – поисковая машина предлагает нам ссылки, которые, по ее мнению, каким-то образом связаны с запросом. Например, если набрать «games», то в правой колонке нам предложат определение слова «игры», ссылки на последние посты в блогах и RSS ленты, свежие новости, предложения магазинов и т.п.

Доступ к новому интерфейсу организован по адресу **http://www.ask.com/?ax=5**. Пользоваться им поначалу непривычно, но после короткого привыкания разумность и удобство новшества для англоязычных пользователей не вызывают почти никаких сомнений. А вот интернетчики из Рунета будут разочарованы: на русском языке эффективность запросов невысока. Ask.com – это всего лишь 5,8% рынка интернет-поиска (4-е место в рейтинге крупнейших поисковых систем) и, очевидно, индексация русских ресурсов не самая сильная сторона сервиса. Напомним, что лидером поиска в Интернете остается Google с долей более 45%.

Наш онлайновый трейдер лихо развел американских брокеров

Комиссия США по ценным бумагам и биржам (SEC) подала в суд на российского хакера, который занимался онлайновыми махинациями с ценными бумагами. Как утверждает SEC, житель Санкт-Петербурга Евгений Гашичев взламывал аккаунты и воровал пароли американских онлайновых брокерских фирм, в числе которых оказались Trade Securities, TD Ameritrade и Scottrade. Предприимчивый хакер напрямую ничего не воровал, но проворачивал незаконные операции с ценными бумагами через зарегистрированную в Эстонии брокерскую контору Grand Logistic, сообщает портал «Компьютера-онлайн». Со своего счета, открытого в одном из банков, Гашичев скупал акции небольших компаний, интерес к которым на торгах был минимальным. Сразу после этого с помощью имеющихся в распоряжении паролей аккаунтов своих жертв он покупал им большое число акций этих компаний. Таким образом, создавался рост оборота ценных бумаг небольших компаний, что вело к повышению их стоимости на бирже. После этого Гашичев продавал свои ранее купленные акции по текущей взвинченной цене.

По данным SEC, с августа по октябрь 2006 года при помощи таких схем Гашичеву удалось «наварить» $353.6 тысячи. Иск рассмотрит федеральный суд Нью-Йорка, который уже постановил, что деньги, переведенные Гашичевым за рубеж, должны быть возвращены в США. Счета Гашичева в Эстонии местные правоохранительные органы уже заморозили. Впрочем, на приглашение прибыть на суд в США российский трейдер пока не откликнулся.

Россия обошла Францию и догоняет Голландию

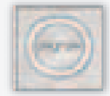
К началу этого года количество регистраций в национальном домене RU превысило 700 тыс., что соответствует более чем 55% роста за 12 месяцев, сообщает российский регистратор RU-CENTER (**http://www.nic.ru**). Напомним, что по итогам 2005 года прирост регистраций в домене RU составил 46,31%, а планку в 500 тысяч доменов второго уровня Рунет преодолел в день своего рождения – 7 апреля 2006 года.

По словам руководителя отдела по связям с общественностью RU-CENTER А. Воробьева, несмотря на значительные темпы роста, российский домен RU по абсолютным показателям пока отстает от многих других национальных доменов. Скажем, у Германии в DE зарегистрировано свыше 10 миллионов имен, у Великобритании в UK – 5 миллионов, у Голландии (NL) – 2 миллиона. Впрочем, Францию (FR) с ее 0,5 миллионами доменов мы уже обогнали, а при сохранении нынешних темпов роста рубеж в 1 млн. доменов будет пройден Рунетом до конца 2007 года.

Два DVD в секунду!

В конце декабря рамках полевых испытаний новой системы обработки и передачи данных, учеными из Siemens-Forscher (**http://www.siemens.com**) и Фраунгоферовского института (ФРГ) удалось обновить мировой рекорд скорости передачи информации на расстояние в 160 километров.

БЛОГОСФЕРА



«Playstation Portable Россия»
http://community.livejournal.com/psp_ru/

Кому читать/писать:
«народным мудрецам» и тем неугомонным натурам, что готовы на все, лишь бы использовать консоль на 120%.

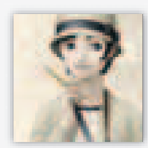
Этот блог относится к нашей любимой категории – коллективных сетевых гневников. Но все ли коллективные блоги нам по гуше, спросите вы? Признаемся: нет, не все. Предпочтение отдается тем, в которых ежедневно, а то и ежечасно происходит алхимический процесс «кристаллизации народной мудрости».
Как показывает опыт, для этого необходимо два условия – интересный предмет обсуждения и достаточно большая аудитория дневника. Все это у «Playstation Portable Россия», к счастью, есть, а четыре сотни участников, набранные за два года жизни, обеспечивают постоянное пополнение блога.
Прочитать тут можно обо «всех событиях, происходящих с игровой приставкой Sony PSP» в России и мире. И слово «всех» – не преувеличение. В блоге не чураются никаких тем, включая запуск стороннего софта (homebrew), даунгрейда прошивок и тому подобных горячих тем.
Ну а чтобы неофиты консоли ничего не пропустили, полезные адреса Интернета и особо крупные алмазы «народной мудрости» («Internet через прошивку 1.5», «Установка homebrew и эмуляторов…», «Если вы решили купить PSP» и т.g.) вынесены в отдельные ссылки на «Карточку сообщества».



«Сообщество „карманников“»
http://community.livejournal.com/ru_pocket_games/

Кому читать/писать:
геймерам-карманникам, предпочитающим Nintendo DS и GBA.

Что называется, почувствуйте разницу: и этот коллективный блог, и предыдущий сетевой дневник вспахивают одно и то же поле, но сколь непохожи результаты! Стартовав в 2003-м, блог буквально «умирал» на пару лет, но в последние месяцы вроде бы набрал ход.
После того как тут собралась почти сотня участников, темы записей стали острее, бессмысленные войны между фанатами разных платформ (PSP vs DS и т.п.) так и не разгорелись и, наконец-то, появилась пресловутая «народная мудрость». Правда, касается она в основном не PSP, а других карманных консолей. Зато этим «Сообщество „карманников“» прекрасно дополнило «Playstation Portable Россия».



dantichka
http://dantichka.livejournal.com

Кому читать:
тем, кто наивно полагает, что женщины разбираются в играх хуже мужчин.

Перед вами блог еще одного товарища из когорты «наших» – редактора новостей и консольных спецматериалов, непревзойденной Натальи Одинцовой. Дневнику всего ничего – 3 месяца от роду, но там уже есть кое-какой эксклюзив. Скажем, тем, кто любит Final Fantasy XII, будут небезынтересны похождения Натальи в этой JRPG.
Теперь, дабы избежать лишних вопросов, раскроем секрет странного username'а. Впрочем, вы, наверняка уже и сами догадались! Дантичка – это Данте Спарда, главный герой Devil May Cry. Ее любимый персонаж…

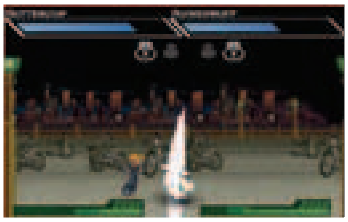
Мини-игры. Наш выбор

ДЕВОЧКИ, ДЕВУШКИ, ЖЕНЩИНЫ – ВСЕ ОНИ ГЕРОИНИ СЕГОДНЯШНЕЙ ПОДБОРКИ МИНИ-ИГР. ЧТО ТОЛЬКО НЕ ВЫТВОРЯЮТ СО СЛАБЫМ ПОЛОМ РАЗРАБОТЧИКИ! МИЛЫЕ ДАМЫ ВЛАДЕЮТ КРУТЫМИ ПРИЕМАМИ, ОБЩАЮТСЯ В ВИРТУАЛЬНОМ МИРЕ, НЕВЕРОЯТНО ПРЕОБРАЖАЮТСЯ И С КАКИМ-ТО САДИСТИЧЕСКИМ НАСЛАЖДЕНИЕМ МСТЯТ НАМ, МУЖЧИНАМ.

POWERPUFF GIRLS BATTLE

http://files.agame.com/mirror/flash/p/powerpuffgirls_battle.swf

В этом файтинге мы встретим боевых девчонок, знакомых по манга-комиксам PPGD (http://ppg.snafu-comics.com). Флэшка имеет несколько режимов – сценарий, 1 vs. 1, «бои на выживание». Управление с клавиатуры, и, что здорово – есть три комбо удара и настройка сложности боев.



MARIAN'S WORLD

http://www.maidmarian.com/MariansWorld.htm

Наверное, это чья-то «пацанская» мечта – 3D-мир, населенный исключительно девушками. И у каждой из них свой автомобиль! Разработчики называют это ролевой игрой – у аватаров есть возможность болтать в чате, путешествовать по острову, устраивать заезды и т.п.



MAKEUP

http://myscene.everythinggirl.com/games/beauty_studio/beauty_studio.swf

Настало время преобразиться! Выберите свой вид «ДО», а затем проведите тотальный рестайлинг или фейслифтинг. Или как там у них, женщин, это называется. Короче, меняем все – цвет волос, макияж, украшения, обстановку в спальной/гостиной, проектируем одежду и... распечатываем.



FLYGIRL

http://media.ebaumsworld.com/flygirl.swf

Мужчины уверены, что вы станете танцевать с ними за выпивку? Как бы не так! Вскочите на голову ублюдку, придавите его и получите за это бонус. А если за раз раздавить не одного, а несколько мужиков, то это – «комбо». Оно приносит нам, феминисткам, больше очков и кайфа.



Популярные блог-хостинги сентября:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)
Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день.

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(47 тыс. записей/день, -4 тыс.)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(37 тыс. записей/день, +1 тыс.)
3.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(15 тыс. записей/день, +3 тыс.)
4.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(13 тыс. записей/день, +1 тыс.)
5.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(2 тыс. записей/день, без изменений)
6.	Дамочка.ру	http://damochka.ru	(2 тыс. записей/день, -1 тыс.)

Теперь это 107 гигабит в секунду (13,38 Гбайт/сек) или, говоря более понятным языком, скачивание 2-4 DVD в секунду или предоставление каналов связи для 100 тысяч пользователей DSL.
По мнению специалистов, внедрение новой технологии возможно в ближайшие три года и сделает реальностью широкое распространение сетей на базе 100 Gbit/s Ethernet.

Очередной счетчик для блоггера

«Первый счетчик „для людей"» – под таким слоганом Яндекс начал продвижение очередной услуги. Возможно, это тонкий намек на то, что все остальные счетчики не столь человечны, как яндексовский. И в самом деле: большинство разработчиков счетчиков посетителей стараются на малюсенькой кнопочке разместить как можно больше информации. Как правило, там несколько чисел, смысл которых остается неясным без дополнительного изучения файла справки.
Не спорим, новый счетчик более понятен, хотя бы потому, что на его кнопке все подробно расписано – как много человек заходит к вам в день (в среднем за неделю) и сколько из них уже побывало сегодня. Соответственно, увидев такую кнопку в другом блоге, легко определить, насколько он популярен.
Посетители считаются на всех страницах блога, где есть любая из кнопок рейтинга «Поиск по блогам Яндекса» (**http://blogs.yandex.ru**), данные на кнопках обновляются раз в пять минут.
В Яндексе не уповают на одни лишь достоинства новой кнопки, а делают тонкий намек: «кроме того, такие счетчики позволят нам лучше и быстрее замечать популярных блоггеров и интересные посты…» Как говорится, «имеющий уши, да услышит!»
Впрочем, делать отдельный рейтинг блоггеров, в котором они будут упорядочены именно по посетителям, Яндекс пока не собирается, справедливо полагая, что он заведомо будет неполным – не все хотят устанавливать себе счетчики.
Получить код нового счетчика можно там же, где другие кнопки – **http://blogs.yandex.ru/getbutton**.

3 Гбайт всем желающим

Почтовый сервис Gmail (**http://gmail.google.com**) наконец-то стал доступен для всех, кто мечтал иметь e-mail, основанный на двух идеях. Первая – это «пора уже забыть о необходимости удалять почту». И вторая идея – «надо жить так, чтобы можно было найти нужное сообщение в любое время».
Действительно объем почтового ящика в почти 3 гигабайта позволит долго не стирать переписку, а то, что каждое сообщение группируется с ответами и отображается в виде цепочки, поможет в любой момент восстановить последовательность обсуждения и его предмет.
Напомним, что не так давно получить аккаунт на Gmail можно было лишь после приглашения от другого пользователя службы. Теперь это правило на Google Mail отменено.

Война браузеров в Рунете

«Война браузеров – 2007» (**http://www.browserwar.org**) стартовала 24 декабря 2006 года. На полушутливом сайте предлагается отдать голос за любимый браузер (Internet Explorer, Opera или Firefox), а также оставить комментарий с аргументацией выбора.
Голосовать можно сколько угодно раз – никаких ограничений не предусмотрено. Более того, автор проекта Никита Жаворонков предлагает тем, кто волнуется за проигрыш своего браузера, «привлекать как можно друзей – пусть голосуют». Понять, кто побеждает, можно с одного взгляда – цвет фона сайта зависит от текущего браузера-победителя.

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ 8.0

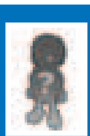
«ТЕРРИТОРИЯ»

- **ЖАНР:** стратегическая боевая MMORPG
- **РАЗРАБОТЧИК:** «Территория Информационных Технологий»
- **ОНЛАЙН:** http://www.territory.ru

«Территория» – звезда в поле онлайновых проектов Игры@mail.ru (http://games.mail.ru/online/), совместного детища IT-Territory и Mail.Ru. Место в первой десятке рейтинга портала и более 1,2 млн. зарегистрированных пользователей свидетельствуют о высокой популярности «Территории». Обратите внимание: по числу пользователей игра обгоняет вполне успешные Wizards World (около 900 тыс.) и Rambler'овскую Destiny Sphere (420 тыс.).
Хотя «Территория» во многом смотрится клоном основоположника жанра «Бойцовского клуба» (до введения магии) и прочих проектов такого рода, у нее немало достоинств. От неплохой графики и разнообразного геймплея до возможности обойтись минимумом или вовсе без инвестиций в развитие персонажа.
Основа боевки «Территории» – дуэли и групповые поединки в виртуальном городе Химер-Сити. Тут все как обычно. Соперники выбирают точки удара и варианты защиты, а сервер считает наносимый урон. Процесс однообразно повторяется, пока противник не исчерпает запас здоровья. Результат – боевой опыт, и с каждым взятым уровнем и «апом» (повышение между уровнями) улучшаются показатели персонажа. «За уровень» в качестве бонуса достаются терры, на них приобретаются артефакты, одежда, оружие и т.п.
Приятная особенность MMORPG – 15 квестов, позволяющих поднять уровень и заработать, а также выбор направления развития персонажа (склонности и профессии). Для этого в игре «обитают» 5 верховных персонажей – Генерал, Папа, Белая Ласка, Олигарх и Отшельник. Еще один, Губернатор, вкупе со сторонниками, представляет администрацию.
Мы выбираем из 5 склонностей, соответственно, Закон, Криминал, Анархия, Капитал и Духовное развитие. Обретенная склонность дает бонус, так называемое «абилити», способность выполнять недоступные сторонникам других боссов действия. Но это еще не все! У глав склонностей, в зависимости от успехов сторонников, меняется важный показатель – «поражения склонности». Если сторонники босса слабы (часто проигрывают в боях), то и бонус у всех представителей склонности снижается или отменяется.
Персонаж, достигший 6+ уровня, вправе выполнить квест на одну из 10-ти профессий. Приобретенный навык потребует прокачки (с начальных 100 до 300), зато на высших уровнях вы сможете создать что-то ценное. Например, оружие с повышенным процентом модификации.
Совершенствоваться в одиночку не так весело, как в клане. В «Территории» игроки вольны объединяться и бороться за контроль над улицами города. Победа дает доход с улицы и возможность использовать ее «абилити».
«Территория» – условно-бесплатная игра с 3 видами валюты. Можно играть бесплатно, но при необходимости недостающие терры (основная денежная единица) получают в обмен на платные SMS-ки и Золотые Терры. Как вы понимаете, на это уже уходят реальные деньги.



Радиоактивные пустоши Интернета



Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtepa@list.ru

1 Fallout.ru – настоящий гранд в ряду сайтов о Fallout.

2 Фирменный стиль игры узнается тут же. Да, именно такой и должна быть «Энциклопедия Fallout».

3 Мутанты запрещены. Мы за безъядерные пустоши!

4 Так могло бы выглядеть главное меню Fallout 3.

Начинать обзор сайтов, посвященных Fallout, непросто. Первым делом хочется рассказать о том, какой большой вклад в развитие жанра внесла эта ролевая игра. Затем посетовать на судьбу сериала, который в какой-то момент едва не зачах и выжил лишь благодаря стороннему вмешательству. А в конце погрустить о нелегкой судьбе разработчика и издателя, распустивших команды из-за неимения денег.

Но зачем уже в который раз перемывать кости Black Isle и Interplay? Лучше вспомним наши славные дни в пустыне. Вспомним радость от освобождения Вика и кровавую резню с работорговцами. Вспомним первый Bozar, спертый у зевающего продавца. Вспомним долгие путешествия по иссушенным просторам планеты, изнуренной тяготами ядерной войны. Вспомним добродушного мутанта Маркуса, который, несмотря на неприятное зеленое обличье, оказался вполне рассудительным персонажем. Вспомним, наконец, неописуемые чувства от получения G.E.C.K.

И, освежив память, пойдем в Интернет – дотошно изучать материалы обо всех частях Fallout и, конечно же, грезить о продолжении.

Сила российского сайта

Рано или поздно любую традицию приходится нарушить, и сейчас как раз тот самый случай – мы начинаем не с «официоза».

Понятно, что официальный сайт пребывает, мягко говоря, не в наилучшем состоянии. Проще говоря, его нет – пройдя по ссылке на fallout.com, вы обнаружите небольшой каталог тематических ресурсов об игре.

Между тем начать стоит с самого известного отечественного ресурса о Fallout – **http://www.fallout.ru**, о котором, пожалуй, не слышал только самый ленивый поклонник игры. Не будет преувеличением сказать, что здесь есть все.

Во-первых, по сию пору обновляемый новостной блок на главной странице. Конечно, свежие заметки появляются нерегулярно, раз в пару месяцев, но главные околоигровые события не забываются. Кроме того, здесь же сообщается о выложенных на сайте файлах: модификациях, заплатках к переводам (в том числе и к официальному от 1С), арте и прочих приятных мелочах.

Во-вторых, есть отличный раздел обзоров: описание игровых предметов, география мира, критическая рецензия, великолепные советы по усилению навыков героя, краткое прохождение и многое другое! Честное слово, пройдя игру самостоятельно ровно три раза, я не открыл и одной десятой того, о чем здесь пишут.

В-третьих, файловый архив (раздел «Файлы»). Многочисленные патчи и переводы ждут не дождутся своего часа. Да, модификаций тут крайне мало, но что поделать – их отыщем на западных ресурсах.

И, наконец, в-четвертых, творчество поклонников игры (**http://www.fallout.ru/fallout/fan-art/index.shtml**). 52 рассказа, написанных истинными поклонниками Fallout, дорогого стоят. И хотя не каждое творение пришлось по душе, удовольствие от чтения я получил. Между прочим, автор самых высоко оцененных произведений – Olesher, а в миру писатель Алексей Пехов, чье имя наверняка известно любому поклоннику фантастики. Кстати, фотографии Алексея, нескольких популярных пользователей ЖЖ и многих других людей, принявших участие в создании сайта, вы отыщете на страничке «ТУСОВКА».

Не понравился новостной блок fallout.ru? Не беда, рулите на Fallout Site (**http://falloutsite.ru**) – сюда обновления поступают мигом! Например, белорусский поклонник игры вознамерился создать версию Fallout… для Pocket PC. Об этом тут сообщили быстро, снабдив заметку e-mail'ом разработчика. Спасибо большое! Помимо новостей, увы, почти ничего интересного. Разве что немного о Fallout 2, но это не отменяет того обстоятельства, что кроме новостей на сайте почти ничего достойного внимания нет.

Ресурс «Энциклопедия Fallout» (**http://fallout.neogame.ru**) обладает не только схожими достоинствами и недостатками, но и прямо-таки отменным дизайном, стилизованным под игру. До боли знакомые кнопочки, рисунки из игрового компьютера «Пипбой», общая цветовая направленность – словом, создатели молодцы! Правда, сказать что-либо лестное о наполнении сложно.

Самое высокое качество текстов среди тематических ресурсов у Wasteland Chronicles (**http://wasteland.ag.ru**), но кроме интересно написанных новостей, обновляемых нерегулярно, ничего особенного по сравнению с другими описанными выше ресурсами тут не найти. Разве что голосования на тему игры, которые порой очень забавны.

Взгляд на Запад

И все же, несмотря на наличие отличных тематических ресурсов в Рунете, присмотреться к за-

А что знает Wiki?

Wikipedia и на этот раз не ударила в грязь лицом (http://en.wikipedia.org/wiki/Fallout_2). Краткое описание истории создания игры, не менее краткая выкладка сюжета – это, как вы сами понимаете, мелочь. Интересное дальше: рассказ о каждом персонаже, которого можно принять в партию, не то чтобы сверхинтересен, но поможет новичку разобраться, кого брать в напарники, а кого – нет.

Еще из действительно полезной информации – ссылки на статьи о Black Isle Studios, забавное описание нюка-колы (http://falloutvault.com/index.php?title=Nuka-Cola), крышки от которой используются в игре в качестве денег, биография дизайнера Фергюса Уркхарта (http://en.wikipedia.org/wiki/Feargus_Urquhart), ныне обитающего в Obsidian Entertainment, и прочие приятные мелочи.

1



2





падным сайтам придется. И вот почему. Дело в том, что третью часть Fallout потихоньку создает компания Bethesda, подарившая нам ролевой сериал The Elder Scrolls, а фирма эта, как вы сами понимаете, нечасто потчует российскую прессу информацией об игре. Так что приходится обращаться к заграничным ресурсам. Там же можно почерпнуть информацию и о постапокалиптических играх, создаваемых фанатами Fallout.

Самый добротный и увлекательный англоязычный ресурс – No Mutants Allowed (**http://www.nma-fallout.com**), что в переводе значит «Мутантам вход запрещен». Здешние материалы освещают не только Fallout во всех его проявлениях, но и другие проекты создателей лучшей в мире постапокалиптической игры, примкнувших после развала Black Isle к другим командам. Тут я и обнаружил ссылку на еще одну карманную игру по мотивам Fallout, правда, на немецком языке (**http://www.pocketgaming.de/content/view/262/2**). Или еще забавная штука: в одной из самых ожидаемых игр следующего года, BioShock, будет присутствовать изображение чисто «фоллаутовского» героя. Откуда узнал? Да вот, понимаете, здешние фанаты посмотрели видеоролик того самого BioShock и запечатлели весьма красноречивый скриншот (**http://www.nma-fallout.com/forum/album_pic.php?pic_id=1867**). Кстати, на No Mutants Allowed можно найти данные и о Fallout 3. По большому счету, этого ресурса достаточно, чтобы не проводить разбор других англоязычных сайтов, которых на поверку совсем немного.

Будущее Fallout

Наконец, сведения о Fallout 3. Известный игровой сайт Gamespot.com в свое время опубликовал несколько новостей о получении прав на создание игры компанией Bethesda (**http://www.gamespot.com/pc/rpg/fallout3/news.html**). На Wikipedia есть небольшая историческая хроника (**http://en.wikipedia.org/wiki/Fallout_3**), которая, увы, особой ценности не имеет. И все! Об игре действительно нет никакой информации, приходится довольствоваться только тем, что Fallout 3 все же в разработке.

Как вы, должно быть, знаете, права на Fallout MMORPG остались у Interplay. Так вот, новый директор компании Херв Каэн недавно намекнул о проекте Fallout Online. Само по себе это вселяет надежду: пока Fallout 3 завис на самой ранней стадии разработки, вполне может появиться другой быстро развивающийся проект в той же вселенной. Единственное «но» – в своих заявлениях Херв откровенно бросал слова на ветер, суля нам революционную игру, но ничем не подкрепляя свои обещания. Как нам кажется, не самый удачный способ вызвать доверие у фанатов. СИ

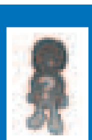






Уголок новичка





Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

alexchem@mail.ru: *Приветствую! Я пользуюсь бесплатным антивирусом немецкой Avira (AntiVir Personal Edition Classic). Но однажды он отказался обновляться по Интернету и написал, гад, что лицензия истекла. Но какая лицензия, ведь он же бесплатный?! И вообще, он мне разонравился, посоветуйте хороший и, главное, бесплатный антивирус. И скажите, как мне проверить, работает ли антивирус? Может зайти на какой-нибудь хакерский сайт и заразиться? Жду совета, Алексей.*

О: AntiVir Personal Edition Classic – один из лучших бесплатных антивирусов, но, к сожалению, бесплатная лицензия имеет ограничение по сроку использования. Видимо, в вашем случае этот срок истек, и антивирус перешел в демонстрационный режим с такими ограничениями, как отказ в обновлении вирусных баз и лимит в проверке файлов лишь на диске C:.

Бесплатных антивирусов для домашних пользователей, причем без «срока действия», в Сети немало. Они постоянно развиваются и по своим возможностям вплотную приближаются к платным собратьям. Судя по сравнительным тестам и обсуждениям на сетевых антивирусных форумах (загляните, например, на **http://forum.ixbt.com/topic.cgi?id=22:56333**), хорошим выбором станет Active Virus Shield (**http://www.activevirusshield.com**) – совместное детище крупнейшей американской компании AOL и «Лаборатории Касперского» (**http://www.kaspersky.ru**). Другие, не менее удачные продукты, это AVG Anti-Virus Free (**http://free.grisoft.com/doc/1**), avast! 4 Home Edition (**http://avast.com/eng/programs.html**), BitDefender 8 Free Edition (**http://www.bitdefender.com/bd/site/products.php?p_id=24**) и т.д.

Чтобы проверить работу установленного на компьютере антивируса, хакерские сайты не понадобятся. Есть такая организация, European Institute for Computer Anti-Virus Research (EICAR), которая на своем веб-сайте выкладывает специальные тестовые вирусы, для проверки (**http://www.eicar.org/anti_virus_test_file.htm**). Это не настоящие «вредители», а так называемые «сигнатуры» (signatures), то есть куски кода, по которым антивирус должен обязательно обнаружить «паразита». Они не опасны для компьютера. Скачайте набор из eicar.com (обязан быть обнаружен немедленно), eicar.com.txt (файл с двойным расширением поможет правильно настроить антивирус) и eicar_com.zip/eicarcom2.zip (если обнаружен антивирусом, то он верно определяет вирусы в простых и двойных zip-архивах) и проверьте работу своей защитной программы.

tulianna@mail.ru: *Здравствуйте. Я оплачиваю доступ в Интернет, если так можно выразиться, «помегабайтно». Не подскажете ли программу, которой я могу померить свой трафик? И вообще, может, есть разные виды трафика? А то мне кажется, что провайдер ошибается, и не в мою пользу. Заранее спасибо, Тулианна.*

О: Трафик – это объем информации, которой компьютер обменивается с локальной (LAN) или глобальной (Интернет) сетью. Каждый раз, когда мы просматриваем страницы в Интернете или скачиваем файлы из локальной сети, на компьютер поступает некий объем информации, измеряемый в байтах (килобайтах или мегабайтах). Соответственно, входящий трафик – это объем информации, полученной компьютером, а исходящий – объем, уходящий с компьютера в сеть или Интернет. Данные статистики всегда немного больше ожидаемого размера файла или странички, а все из-за того, что информация передается по сети не непрерывно, а в виде пакетов. Допустим, мы решаем загрузить файл в 100 килобайт. Сервером этот файл делится на кусочки, как правило, по 1500 байт и по очереди, пакет за пакетом, он передает их на наш компьютер. Чтобы пакет нашел адресата, к нему «приклеивается», как правило, 20 байт заголовка с информацией об отправителе пакета и его получателе. Вот из-за этих-то заголовков данные программы статистики чуть больше, чем мы предполагали, и потому трафик, учитываемый провайдером, больше. Воспользуйтесь программами для подсчета трафика, они учитывают все особенности сетевых протоколов и снизят до минимума отличия между статистикой провайдера и вашими подсчетами. Рекомендуем BWMeter (**http://www.desksoft.com/BWMeter.htm**, позволяет раздельно подсчитывать внутрисетевой и исходящий/входящий интернет-трафик), StatistXP (**http://mironovlab.ru**, удобна для учета трафика по предоплаченным картам доступа в Интернет). Ну а для более продвинутых пользователей подойдет гибко настраиваемый TMeter (**http://www.tmeter.ru**).

jamcool2004@mail.ru: *Скажите, как можно отправлять СМС на мобильные телефоны разных операторов Украины и России? Николай.*

О: Даже при отсутствии мобильного телефона, можно отправить сообщение любому абоненту России, Украины и стран ближнего зарубежья. Способов таких несколько. Во-первых, вы можете сделать это на сайте оператора мобильной связи того абонента, которому отправляете сообщение. У всех крупных операторов есть веб-шлюзы для отсылки сообщений (**http://www.beonline.ru/portal/comm/send_sms**, **http://www1.mymts.ru/sms/sending/**, **http://www.megafon.ru/main/sms/** и так далее). Найти нужный шлюз оператора, зная номер телефона абонента, можно воспользовавшись, например, таким онлайновым справочником – **http://sms.prikoli.net/smsotpravka/index.html**. Учтите, что для ограждения абонентов от спама операторы вводят жесткие ограничения на количество отправленных сообщений с одного IP в день, а также на длину одного сообщения.

Во-вторых, отправлять SMS способен почти любой интернет-пейджер (например, ICQ или Miranda) или почтовый клиент (если у мобильного абонента подключен сервис получения сообщений по электронной почте, то SMS поступят на адрес типа 8924*******@sms.megafon.ru, где первые цифры – его номер телефона). Более подробные инструкции – в файлах помощи пейджеров и на сайтах мобильных провайдеров.

Partizan2006@bk.ru: *Здравствуйте! Я поклонник авиасимуляторов и недавно начал играть в Сети. Но вот беда: что-то не могу найти хороших русских серверов и пилотов. Подскажите адреса наших серверов, а то на западных в основном «боты слетанные» сидят. А я хочу учиться у наших, а не у «гансов»! Партизан.*

О: К сожалению, вы не указали, сервера какой игры вам нужны. Поэтому ничего не остается, как дать самый общий ответ. Поищите учителей и нужные адреса на форумах, где собираются отечественные «летуны». Зайдите на AviaForum (**http://www.sukhoi.ru/forum/showthread.php?t=3498**), «Авиа и прочие симуляторы» (**http://forum.cnews.ru/lofiversion/index.php/f123.html**) и, наконец, множество отсортированных ссылок на все авиаресурсы на «АвиаПорт.Ru» (**http://www.aviaport.ru/links/892.html**).

darksotona@mail.ru: *Здравствуйте! У меня вот какая незадача: полез я в «Свойства папки», затем в «Типы файлов», выбрал папку и сменил ее значок. Значок ее не изменился, но это не главное: после этого каждый раз, когда я пытался открывать папку, запускалась программа поиска, а пункт Open пропал из контекстного меню. Затем я снова зашел в «Свойства папки» и создал команду Open самостоятельно. После этого папки открываются каждый раз в новом окне, хотя опция «Открывать все папки в одном окне» включена. Как можно избавиться от этого, не переустанавливая Windows? Ацкий Властелин.*

О: Вы можете воспользоваться альтернативными способами открытия папок. При двойном щелчке мыши по пиктограмме папки и удерживании клавиши Ctrl, содержимое папки будет показано в том же окне (если по умолчанию предусмотрено открытие в новом окне и наоборот). А при щелчке с нажатой клавишей Shift – в «Проводнике» Windows.

takarai@bk.ru: Здравствуйте! У меня простой вопрос – как установить файервол? Говорят, без него в Интернет нельзя. Heather Takarai.

О: Действительно, брандмауэр или файервол повышает безопасность компьютера. Можно считать брандмауэр пограничным постом, где проверяется информация («трафик»), приходящая из Интернета или локальной сети. В ходе проверки брандмауэр отклоняет или пропускает данные на компьютер в соответствии с заданными параметрами и этим обеспечивает первую «линию обороны» от хакеров, вирусов и «червей». В Windows XP уже есть брандмауэр («Пуск» -> «Настройка» -> «Панель управления» -> «Брандмауэр Windows»), о его настройке читайте в файле помощи. В Сети тоже есть подробные инструкции по установке и настройке брандмауэров, например, R-Firewall (**http://www.ixbt.com/soft/r-firewall.shtml**). СИ

Вопросы присылайте на адрес dolser@gameland.ru


Ежедневно миллионы людей заходят в Интернет ради того, чтобы поиграть в любимые игры. Начни игру на Mail.Ru!
игры@mail.ru®
Ежедневно на Games.Mail.Ru:
Рецензии на последние игры
Видеообзоры
Новости игрового мира
Скриншоты, дополнения, демо-версии
Общение в форумах и блогах
Любимые on-line игры
И многое другое

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

ФАТАЛЬНЫЙ ОВЕРКЛОКИНГ

Джонатан «Fatal1ty» Вендел – не только прославленный геймер. Под его именем выпускаются специальные мыши, клавиатуры, корпуса, материнские платы и видеокарты. Компания XFX анонсировала новый графический ускоритель XFX 7600 GT Fatal1ty Professional Series. Видеокарта претендует на звание самой быстрой в своем классе. Инженерам XFX удалось увеличить рабочую частоту ядра GPU NVIDIA GeForce 7600 GT до 650 МГц, а частоту памяти – до 800 МГц (1,6 ГГц) GDDR3. Стандартные частоты намного скромнее: 560 МГц для ядра и 700 МГц (1,4 ГГц) GDDR3 для памяти. Видеокарта поддерживает DirectX 9c, Shade Model 3.0, технологию HDR и аппаратное воспроизведение видео высокого разрешения стандарта 1080i. XFX 7600 GT Fatal1ty Professional Series оснащена пассивной системой охлаждения, имеющей стильное название Silent But Deadly («Тихий, но смертельный»). Стоимость новинки – около $200. Кроме того, давний партнер NVIDIA компания XFX стала одним из первых производителей, выпустивших видеоускоритель на базе разогнанного графического NVIDIA GeForce 8800. Новой линейке присвоен индекс XXX, который расшифровывается как Xtreme Xperience. Карта XFX GeForce 8800 GTX 768 Мб XXX Edition работает на частотах 630/1000 (2000) МГц (ядро/память) при стандартных 575/900 (1800) МГц, а XFX GeForce 8800 GTS 640 Мб XXX Edition – на 550/900 (1800) МГц (ядро/память) при стандартных 500/800 (1600) МГц.



ТИШЕ, МЫШИ!

Компания Buffalo довольно часто радует пользователей выпуском нестандартных продуктов. В этот раз она решила удивить мир специальной ночной мышью. Манипулятор Buffalo BOMU-SL/M оснащен специальной прокладкой. Благодаря ей, при нажатии кнопок мыши не раздается ни звука. Компания пока не сообщает других технических подробностей, поэтому трудно судить, насколько этот манипулятор приспособлен к ведению ночных баталий. Известно, что Buffalo BOMU-SL/M выпускается в двух цветовых решениях (черном и серебристом) и стоит около $30. Кроме мыши, компания Buffalo предлагает аналогичную бесшумную клавиатуру. Приобретя целый набор, можете быть уверены на все сто: с каким бы рвением вы ни щелкали кнопками и ни стучали по клавишам – это не потревожит спокойный сон домочадцев. Главное при использовании столь тихих мыши и клавиатуры не заснуть самому в самый ответственный момент.



МЫШЬ-ТЕЛЕФОН

Сегодня уже никого не удивишь мобильным телефоном, с помощью которого можно проигрывать музыкальные файлы, фотографировать и определять географические координаты. Другое дело – звонящие компьютерные аксессуары! Появление такого чуда является результатом развития IP-телефонии и находчивости инженеров компании Genius. Мышь Genius Navigator 380 – это не только манипулятор, но и Skype-телефон. Новый Genius Navigator 380 выполнен по принципу «телефона-раскладушки». В сложенном виде это обыкновенный манипулятор. Однако стоит раскрыть «мышку» – и она превратится в классический мобильник, правда, без цифровой клавиатуры. Устройство Genius Navigator 380 имеет всего несколько кнопок: для приема вызова, отбоя и быстрого выбора абонента. О входящем звонке сообщают звуковой и световой сигналы. Режим вибрации, к сожалению, отсутствует. Разрешение оптического сенсора манипулятора составляет 1200 dpi. Мышь-телефон подключается к компьютеру по интерфейсу USB. Стоимость необычной новинки – около $40.



БОЛЬШОЙ, БЫСТРЫЙ И ПОЧТИ ДЕШЕВЫЙ

Спрос на широкоформатные мониторы с большой диагональю растет не по дням, а по часам. Однако среди предложений, присутствующих на рынке, не так уж много по-настоящему хороших и недорогих моделей. Компания Dell решила восполнить этот пробел и представила публике новый монитор Dell E228WFP. При диагонали 22 дюйма дисплей имеет разрешение 1680x1050 пикселей, а время отклика его матрицы составляет 5 мс. Довольно высокий уровень контрастности (800:1) сочетается с большими углами обзора: 160 градусов по вертикали и горизонтали. Монитор оснащен двумя входами: D-Sub и DVI-D с поддержкой HDCP, что позволяет воспроизводить видеоизображение в высоком разрешении. Пока что Dell E228WFP продается только в Австралии и Японии по цене $560, однако уже скоро он, вероятно, появится в Европе и Америке.



ИГРА НА ГРАНИ

Компания SplitFish GameWare приготовила очередной сюрприз поклонникам PlayStation. Правда, новость касается не третьей, а второй версии этой популярной приставки. В набор SplitFish EdgeFX Controller из серии FX GameWare входят мышь с дополнительными кнопками, специальная подставка для нее и еще один манипулятор, напоминающий контроллер последнего хита продаж – консоли Nintendo Wii. По словам производителя, набор позволяет быстрее реагировать на события, происходящие в игре. Особенно он пригодится поклонникам трехмерных шутеров. Игроки смогут не только быстрее поворачиваться лицом к противнику, но и точнее стрелять. Кроме того, SplitFish EdgeFX Controller позволяет геймеру чувствовать себя свободнее, благодаря чему во время игры мышцы устают меньше. Стоимость такого набора – $70. Кстати, компания SplitFish GameWare помнит и о пользователях PlayStation 3. Она обещает выпустить также EdgeFX Controller для последней версии консоли.



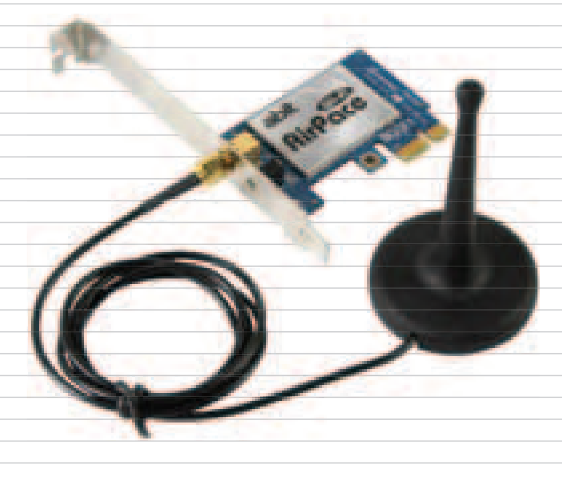
КОРПУС-ТРАНСФОРМЕР

Чтобы вид корпуса вызывал восхищение, уже недостаточно расписать его причудливыми узорами или прорезать в нем окна необычной формы. Если совсем недавно моддинг и был уделом энтузиастов, то теперь специальные наборы для украшения системных блоков можно купить в любом компьютерном магазине. Однако корпус-трансформер – это действительно что-то новое. Модель Cooler Master CM Media 280 по желанию владельца может предстать и в виде обычной «башни», и «горизонтального» медиакомпьютера, и даже в форме буквы «Г». Корпус Cooler Master CM Media 280 – весьма продвинутая модель, на базе которой можно собрать быстрый игровой компьютер. В новый корпус без труда помещаются до пяти жестких дисков и две полноразмерные видеокарты, включая ускорители на базе последних GPU NVIDIA GeForce 8800. В Cooler Master CM Media 280 предусмотрено восемь мест для установки вентиляторов, правда, одновременно могут работать лишь четыре вертушки. На передней панели корпуса находится флуоресцентный вакуумный дисплей, на котором отображаются параметры работы системы, а также предусмотрено несколько функциональных кнопок.



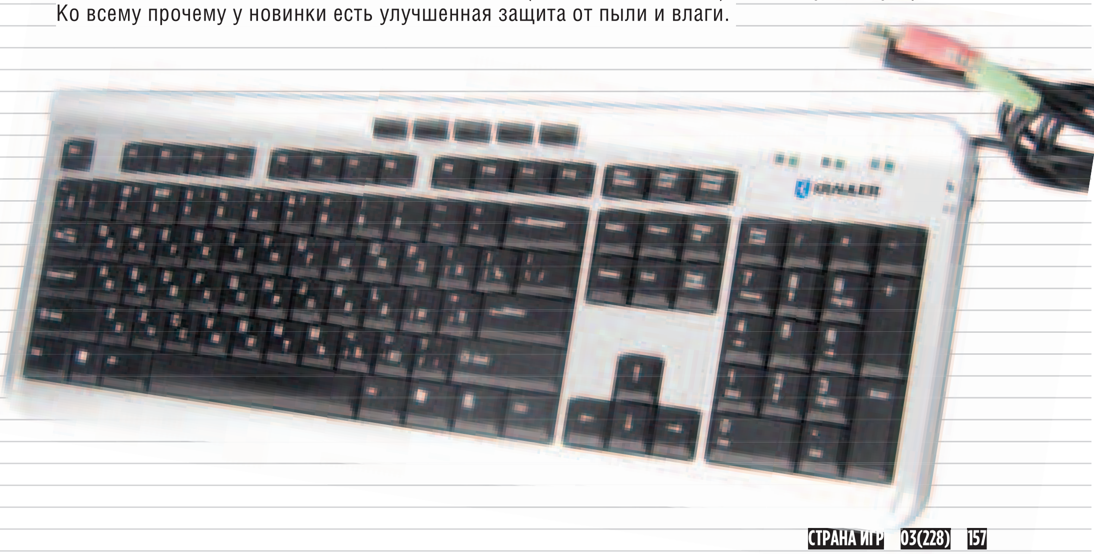
ЗАБЫТОЕ РАСШИРЕНИЕ

Любая современная материнская плата, как правило, оснащена слотом PCI-Express x1. Однако чаще всего он не используется. Платы расширения, использующие этот слот, можно пересчитать по пальцам, хотя его поддержка была реализована еще пару лет назад. Так вот, компания Abit недавно выпустила устройство для слота PCI-Express x1. Этот адаптер Wi-Fi, поддерживающий стандарты 802.11b и 802.11g, обеспечивает подключение к беспроводной сети на максимальной скорости 54 Мбит/с. По заявлению производителя, рассматриваемое устройство имеет низкое энергопотребление и поддерживает стандарты шифрования 64/128-бит WEP и WPA, которые обеспечивают высокий уровень безопасности. Адаптер может работать в режиме программной имитации точки доступа, что позволяет открыть доступ к локальным ресурсам компьютера другим пользователям.



ГОВОРЯЩАЯ КЛАВИАТУРА

В процессе игры важны не только удобство клавиатуры, но и ее функциональность. Новинка от Krauler позволяет подключать микрофон и наушники в соответствующие разъемы с обратной стороны. Помимо того, при разработке PK-M 306 производитель уделил особое внимание внешнему виду и эргономике клавиатуры. Эта модель может устанавливаться вертикально (!), что позволяет освободить большое пространство на столе, когда клавиатура не используется. Все клавиши изготовлены по технологии X-type, которая применяется в ноутбуках и позволяет создавать действительно тонкие, износостойкие (до 10 млн. нажатий) и малошумные устройства. Ко всему прочему у новинки есть улучшенная защита от пыли и влаги.



РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ!

ВЫБИРАЕМ LCD-МОНИТОРЫ



Как мы тестировали

При выборе дисплея в первую очередь стоит обратить внимание на тип матрицы, использованной в том или ином мониторе. Различия между разными типами матриц обусловлены расположением жидких кристаллов и особенностями прохождения света через них. Наиболее распространенные и дешевые мониторы используют матрицу типа TN (Twisted Nematic), которая была разработана еще в 1973 году. Нематические кристаллы выстраиваются, подобно армейской колонне, друг за другом, а общая их организация в матрице напоминает спираль. Среди недостатков этой, на самом деле устаревшей, технологии надо отметить главные – отсутствие четкого формирования оттенков, малый угол обзора и очень низкую контрастность. На данный момент используется усовершенствованная технология STN. В итоге искажения смягчились, а вес монитора, равно как и его стоимость, увеличились. Большинство современных моделей использует технологию TN+Film (обычно в характеристиках пишут просто TN). С помощью нанесения специальной полимерной пленки на поверхность производителям удалось добиться увеличения угла обзора до 130 градусов.

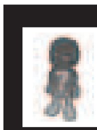
В 1995 г. компания Hitachi, совместно с инженерами NEC, разработала совершенно новую технологию – In-Plane Switching (IPS). В IPS-матрицах кристаллы не образуют спираль, а поворачиваются под действием электрического поля все вместе. Изменение ориентации кристаллов помогло добиться увеличения угла обзора (до 170 градусов) и контрастности. Однако сам процесс занимал большое количество времени, так что время отклика было пока еще слишком велико. В 1996 году специалисты небезызвестной Fujitsu предложили технологию под названием Vertical Alignment. Впоследствии она была доработана для коммерческого использования. Новый тип матрицы назывался MVA (Multi-Domain Vertical Alignment). Недостатком первых Vertical Alignment было резкое инвертирование цветов при смене угла обзора по горизонтали. Матрица MVA была снабжена поляризационными фильтрами и кристаллами с усложненной структурой. Время отклика было сильно понижено (вплоть до 8 мс), да и контрастность увеличилась по сравнению с теми же матрицами S-IPS. По факту мы имеем дело с компромиссом между TN и IPS – золотая середина для мониторов среднего уровня.

Технология PVA, которой отличалась на рынке компания Samsung, позволила лишь повысить уровень контрастности. Несмотря на это отличие, очень часто в характеристиках пишут просто – MVA/PVA.

Время отклика

Второй критерий выбора монитора – это время отклика (минимальное время, за которое ячейка жидкокристаллической панели изменяет цвет). Чем меньше этот показатель, тем лучше монитор. Самые современные модели работают с параметром вплоть до 2 нс. У мониторов с IPS-матрицей время отклика – около 16 нс; преимущества, как было сказано ранее, таких моделей в другом. А вот PVA-матрицы способны достигать астрономических скоростей, благодаря технологии Digital Capacitance Compensation. Время отклика матриц категории TN

МОНИТОРЫ С ЭЛЕКТРОННО-ЛУЧЕВОЙ ТРУБКОЙ ПОСТЕПЕННО ВЫТЕСНЯЮТСЯ ЭКРАНАМИ НА ОСНОВЕ ЖИДКИХ КРИСТАЛЛОВ. ЖК-ПАНЕЛИ ОБЛАДАЮТ РЯДОМ РЕАЛЬНЫХ ПРЕИМУЩЕСТВ ПЕРЕД CRT-КОНКУРЕНТАМИ. ИХ ОТЛИЧАЕТ НИЗКОЕ ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЕ, ОТСУТСТВИЕ ЭЛЕКТРОМАГНИТНОГО ИЗЛУЧЕНИЯ И МЕРЦАНИЙ, А ТАКЖЕ ПРЕВОСХОДНАЯ ЧЕТКОСТЬ ИЗОБРАЖЕНИЯ. ПРИ ЭТОМ ЖК-МОНИТОРЫ КОМПАКТНЫ И МОГУТ РАБОТАТЬ БЕЗ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ИСКАЖЕНИЙ, БЛАГОДАРЯ ИДЕАЛЬНО ПЛОСКОМУ ЭКРАНУ. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, У ЖИДКОКРИСТАЛЛИЧЕСКИХ ПАНЕЛЕЙ ИМЕЮТСЯ И СУЩЕСТВЕННЫЕ НЕДОСТАТКИ, СРЕДИ КОТОРЫХ ФИКСИРОВАННОЕ РАЗРЕШЕНИЕ, А ТАКЖЕ ИСКАЖЕНИЕ ЦВЕТОПЕРЕДАЧИ ПРИ ИЗМЕНЕНИИ УГЛА ОБЗОРА. ЗАЧАСТУЮ ПОКУПАТЕЛИ СТАЛКИВАЮТСЯ С ОПРЕДЕЛЕННЫМИ ПРОБЛЕМАМИ ПРИ ВЫБОРЕ МОДЕЛИ. НА ЧТО СТОИТ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ, ПО КАКИМ КРИТЕРИЯМ ОЦЕНИВАТЬ МОНИТОР И СРАВНИВАТЬ ЕГО С КОНКУРЕНТАМИ? В ДАННОМ ОБЗОРЕ МЫ ПОСТАРАЕМСЯ ОТВЕТИТЬ НА ПОСТАВЛЕННЫЕ ВОПРОСЫ И ПОДГОТОВИТЬ ЧИТАТЕЛЯ К ПОКУПКЕ.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru



самое высокое, по сравнению с другими типами – в среднем 18 нс.

Контрастность и цветопередача

До того как мониторы перешли рубеж в 25 мс при переключении ячейки в последовательности «чёрный-белый-чёрный», все TN-матрицы отображали 24-битный цвет. Однако во многих бюджетных моделях сегодня применяется другой метод цветопередачи. Начиная с матриц со скоростью 16 мс, все мониторы с использованием TN+film обеспечивают лишь 262 тысячи оттенков, то есть, 18 бит. Прочие оттенки достигаются путем перемешивания точек или сменой цвета ячейки при каждом обновлении кадра. Такие трюки применимы только к TN-матрицам – остальные в основном используют честные 24 бита. Впрочем, могут встретиться и 18-битные устройства от Samsung, так что стоит внимательнее изучать характеристики.

Параметр контрастности определяется как отношение яркости белого цвета к яркости черного. Чем выше яркость белого, тем выше контрастность самой модели. Обычно в проспектах и таблицах спецификации контрастность отображена следующим образом: 300:1 или 500:1, т.е. яркость белого цвета – 300 кд/м^2, а в чёрного – 1 кд/м^2. Отметим, что чем выше этот показатель, тем лучше. Для S-IPS среднее значение – 400:1, а для PVA – до 1000:1. Невысокая контрастность, к сожалению, – недостаток большинства ЖК-панелей с матрицей типа TN. Среднее значение для мониторов такого класса – 250:1.

Яркость и углы обзора

Обычно параметр угла обзора указывается таким образом: 180°/180°. Первое значение указывает на максимальный угол обзора справа/слева, а второе – сверху/снизу. Угол обзора для моделей не только дорогих, но и среднего ценового диапазона достаточно высок – вплоть до 179°/179° (под углом еще больше вы просто ничего не увидите). Важен этот параметр, опять же, для тех, кто собирается в кругу друзей смотреть кино или вообще делать что-то в компании за компьютером, где каждый видит изображение под своим углом. Определить точно на глаз не получится, однако

Анизотропная фильтрация и антиалиасинг

Антиалиасинг и анизотропная фильтрация – это эффекты сглаживания, применяемые в игровых приложениях для достижения более высокого качества картинки. Антиалиасинг (его иногда еще называют полноэкранным сглаживанием) служит для сглаживания углов полигонов, а точнее, для снятия дефекта «лесенки», когда прямая линия на экране выглядит изломанной. Анизотропная же фильтрация – это технология, позволяющая текстурам выглядеть намного четче и рельефнее при отображении оных под небольшим углом. Данные графические эффекты включаются в настройках игры, если та их поддерживает, и сильно нагружают видеоплату.

при покупке посмотрите на изображение под углом и тогда уже решайте, устраивает оно вас или нет. А вот яркость – это наиболее важный параметр для геймера! Он зависит от мощности встроенной лампы подсветки, а также от самой матрицы. Этот параметр измеряется в уже знакомых кд/м^2. Соответственно, чем больше значение яркости, тем насыщенней изображение.

Мониторы 15 дюймов

Отметим, что 15-дюймовые модели можно отнести к разряду офисных устройств. Такие устройства отображения используют матрицы TN+Film со временем отклика не меньше 25 нс. Максимальное разрешение для дисплея с диагональю 15 дюймов – 1024x768. Такие параметры, как яркость и контрастность, для 15-дюймовых экранов крайне неудовлетворительны. Между собой мониторы формата 15” не сильно отличаются по качеству, так как большинство производителей предпочитает экономить на офисных решениях. Для геймера мониторы с диагональю 15 дюймов не представляют интереса, если бюджет позволяет приобрести нечто большее. Графические эффекты, такие как фильтрация и сглаживание, будут практически незаметны. Однако по цене 15-дюймовые модели не сильно отличаются от младших в серии 17-дюймовых дисплеев, значительно уступая им в функциональности. Доплатить или довольствоваться монитором с диагональю 15” – решать только вам. Графическая карта в данном случае подойдет любая. На сегодня практически все типы видеоадаптеров поддерживают разрешение 1024x768.

Мониторы 17-19 дюймов

Большинство бюджетных мониторов с диагональю 17”, используют TN-матрицу. Остальные могут быть построены на основе IPS, хотя такие случаи редки. Мониторы с диагональю 17 дюймов – это выбор бюджетника, а вот 19” можно уже считать средним классом. Отметим также, что у 19-дюймового монитора максимальное разрешение такое же, как и у 17-дюймового. На 17” дисплее разрешение 1280x1024, но физических точек на дюйм больше, чем у 19”, а значит, приходится напрягать зрение и, соответственно, глаза устают больше. В итоге мы получаем на мониторе 19” то же самое изображение, что и на 17-дюймовых моделях, но по факту «укрупненное». Среди дисплеев с диагональю 19” встречаются и широкоэкранные варианты. Покупать мониторы с диагональю 17” и 19” рекомендуется обладателям систем среднего класса. Антиалиасинг на таких экранах виден очень хорошо, а эффект анизотропной фильтрации малозаметен. Владельцам мощных игровых станций рекомендуется присмотреть более широкие и дорогие модели, поскольку высокие разрешения моделями с диагональю 17” и 19” не поддерживаются. С экранами подобного типа будут хорошо работать все видеоплаты, начиная с NVIDIA GeForce 6600 GT и ATI Radeon X1600 XT.

Мониторы 20 дюймов и выше

В мониторах с диагональю 20 дюймов очень редко используется матрица формата TN+Film. Такие дисплеи скорее исключение из правил. В основном производители используют матрицы IPS и MVA/PVA типа. Заметим, что широкоэкранные варианты мониторов гораздо дешевле – это обуславливается величиной пикселя. Есть, правда, неудобство – не все игры способны инвертировать изображение и подогнать его под размер широкоформатной модели. Дисплеи типа Wide Screen по высоте такие же, как и мониторы с диагональю 17”, однако соотношение размеров сторон – 16:10. Играть на таких дисплеях одно удовольствие, ведь поддерживаемое разрешение у моделей серии 20” – 1600x1200 точек. Все графические спецэффекты, будь то анизотропная фильтрация или сглаживание, будут явно различимы и добавят живости игровому процессу. Стоит обратить внимание и на покрытие матрицы дисплея – глянцевые могут сильно «бликовать», особенно если монитор стоит рядом с окном. На экранах с диагональю порядка 24” играть без сглаживания и фильтрации уже сложно – характерные «лесенки» на границах полигонов и плохое качество обработки текстур будут очень хорошо видны. Для таких мониторов нужны мощные графические платы, способные держать очень высокое разрешение. Здесь подойдут линейки Radeon X1900 или Radeon X1950 от ATI, а также GeForce 7900 и GeForce 8800 от NVIDIA.

Как выбрать?

В первую очередь следует внимательно изучить характеристики монитора, который вас заинтересовал. Для начала стоит убедиться, что монитор снабжен именно той матрицей, что указана в описании. Чтобы отличить TN-матрицу от PVA или MVA, посмотрите на изображение под углом в 45 градусов – в результате вы будете наблюдать изменение или затемнение цветов. Ну а MVA от TN отличить проще всего. У MVA-матрицы пиксель состоит из двух доменов: верхнего и нижнего. Вооружившись лупой, можно рассмотреть белый пиксель на чёрном фоне: он будет состоять из трех пар «субпикселей»: 2 красных, 2 зелёных и 2 синих. Именно из-за этого, как было сказано выше, белый фон на MVA кажется сетчатым, в отличие от мониторов с матрицей TN или S-IPS. Требуйте включить монитор и внимательно изучите на наличие битых пикселей. В моделях с MVA матрицей битые пиксели будут черными точками, а в случае с TN-вариантами будут светиться. По существующим стандартам один или два пикселя могут быть полностью неработоспособными, однако никто не может заставить купить монитор, который вас чем-то не устраивает. Советуем проверить и удобство настроечного меню. Желательно сравнить качество нескольких моделей, подключив несколько мониторов через разветвитель сигнала к одному компьютеру. Стоит также обратить внимание на яркость индикатора включения. Слишком яркий индикатор будет отвлекать от работы с монитором, а со временем просто раздражать. Убедитесь в отсутствии просвечивающих областей вдоль границ экрана, предварительно установив монотонное черное изображение. Скоростные характеристики монитора лучше всего оценивать на живом примере – играх, фильмах или тестах с активным использованием графики а-ля 3DMark. Обратите внимание и на четкость изображения в различных разрешениях. Конечно, большинство вышеуказанных рекомендаций предлагают использовать субъективную оценку, однако в данном случае лишь основываясь на личных ощущениях, вы сможете сделать правильный выбор.

СРАВНИТЕЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ЖК-МАТРИЦ

МАТРИЦА	ВРЕМЯ ОТКЛИКА	УГЛЫ ОБЗОРА	ЦВЕТОПЕРЕДАЧА	КОНТРАСТНОСТЬ
TN+FILM	отлично	приемлемо	приемлемо	приемлемо
S-IPS	хорошо	отлично	отлично	хорошо
MVA	приемлемо	хорошо	хорошо	хорошо
PVA	приемлемо	хорошо	хорошо	отлично

МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ ЖК-МОНИТОРА В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ДИАГОНАЛИ

ДИАГОНАЛЬ МОНИТОРА	ДОПУСТИМОЕ РАЗРЕШЕНИЕ
15”	1024x768
17”	1280x1024
19”	1280x1024
20”	1600x1200
20” (WIDE SCREEN)	1680x1050
21.3”	1600x1200
21.3” (WIDE SCREEN)	1680x1050
22”	1600x1200
22” (WIDE SCREEN)	1680x1050
23” (WIDE SCREEN)	1920x1200
24” (WIDE SCREEN)	1920x1200
30” (WIDE SCREEN)	2560x1600



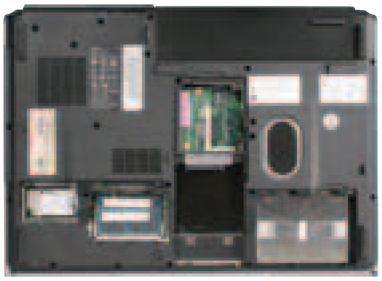
ВЫВОД

Приобретение мониторов – дело не из легких, особенно если вы ответственно подходите к данному вопросу и не хотите швырять деньги на ветер. Когда вы уже определились с выбором модели, рекомендуем почитать сообщения на компьютерных форумах, посвященные конкретной теме. Не следует забывать, что для игры на большом мониторе понадобится мощная видеокарточка, а потому планируйте свой бюджет заранее. Как ни крути, а играть с разрешением 1920x1200 точек на X1650 невозможно в принципе!


С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
PlayStation 2 (Slim) RUS
5040 р.
NGC Resident Evil 4 Limited Edition Pack
5600 р.
Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)
14560 р.
PSP (EURO) BASE
7000 р.
Game Boy Micro (розовый)
3220 р.
Nintendo DS Dualscreen
4200 р.
Играй просто!
GamePost
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компью-терных игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр
Diablo Action Figure
Necromancer
1120 р.
Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы

ACER 9513WSMI ИГРОВОЙ ЛЭПТОП

СЕГОДНЯ НИКОГО НЕ УДИВИШЬ СВЕРХТОНКИМИ НОУТБУКАМИ ВЕСОМ НЕ БОЛЕЕ КИЛОГРАММА. КУДА ИНТЕРЕСНЕЕ ИЗУЧИТЬ БОЛЬШОГО ПЯТИКИЛОГРАММОВОГО МОНСТРА С ДВУХЪЯДЕРНЫМ INTEL CORE DUO И NVIDIA GEFORCE GO 7900. НА ТАКОМ НОУТБУКЕ МОЖНО НЕ ТОЛЬКО РАБОТАТЬ, НО И ИГРАТЬ!



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей	17.1" WXGA+ 1440x900 точек
Процессор	Intel Core Duo T2400 (1.83 ГГц, 2 Мбайт)
Видеокарта	nVidia GeForce Go 7900 GS 512 Мбайт
Оперативная память	2048 Мбайт DDR II
Жесткий диск	120 Гб SATA 5400 об/мин
Оптический привод	встроенный DVD RW (Super Multi) с щелевой загрузкой
Коммуникации	10/100/1000 Мбит LAN, модем, 802.11b/g, Bluetooth
Прочее	встроенная 1.3-мегапиксельная камера Acer OrbiCam
Аккумулятор	7100 мАч
Размеры и вес	400x297x335 мм и 3,98 кг



Удивительно, но все больше покупателей приобретают ноутбук в качестве альтернативы домашнему компьютеру. Такие модели получили название DTR (от англ. Desktop Replacement). Их особенность: передовой двухъядерный процессор, дискретный графический ускоритель с независимой памятью GDDR3, внушительные размеры и вес.
В основу Acer 9513WSMi положена мобильная платформа Intel Centrino Duo с двуядерным процессором Core Duo T2400, набором системной логики Intel 945PM Express и контроллером беспроводных локальных сетей Intel PRO/Wireless 3945ABG. В качестве графической подсистемы использована NVIDIA GeForce Go 7900 GS с 512 Мбайт памяти. Как и настольный собрат, этот ноутбук поддается апгрейду – пользователь вправе установить дополнительные модули оперативной памяти, второй жесткий диск и даже заменить графический адаптер.
Размер диагонали у Acer 9513WSMi равен 17". Рабочее разрешение дисплея 1440x900 точек. Покрытие экрана глянцевое, за счет чего все цвета и оттенки выглядят крайне правдоподобными. Несмотря на внушительные размеры и вес, внешне ноутбук достаточно аккуратен. На передней части размещены индикаторы питания, кнопки включения контроллеров беспроводных сетей, аудиовыходы, окошко инфракрасного порта, скрытый под сдвижной крышкой слот мультиформатного кардридера и порт IEEE 1394. Чуть выше – клавиши управления мультимедийным приложением Acer Arcade, благодаря которому ноутбук превращается в настоящий медиацентр.
Левая боковая сторона занята замком Кенсингтона, модемным портом, встроенным DVD-рекордером с щелевой загрузкой, а также тремя портами USB 2.0. С правого бока разместились слоты для карточек PC Card и ExpressCard, один USB 2.0, ТВ-выход, S-Video, аналоговый разъем D-Sub, а также разъем для подключения сетевого блока питания.
Большая часть задней панели занята аккумулятором. Рядом находятся цифровой видеовыход DVI-D, разъем HDMI и сетевой порт. Снизу, прикрытый защитной крышкой, располагается встроенный сабвуфер.
Ноутбук поставляется в компактной коробке. Комплектация компьютера скромна: помимо самого ноутбука, в коробке обнаружились блок питания, кабель для аналогового модема, диск с драйверами и программным обеспечением, а также руководство пользователя на английском и русском языках.
Как видно из результатов тестирования, этот ноутбук позволяет без особых проблем играть в современные игры. Нужно ли говорить, что 80 кадров в Quake 4 – очень хороший показатель для мобильного компьютера? Напомним, что комфортная игра возможна до 30 кадров – при меньшей скорости картинка на экране заметно тормозит.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

3DMark'06	3476
PCMark'06	4316
Quake 4, 1024x768	80 FPS
BatteryEater'05	1 час 20 минут



MICROLAB A6351

ГЛАМУРНЫЙ ЗВУК

КОМПАНИЯ MICROLAB ШИРОКО ИЗВЕСТНА РОССИЙСКОМУ ПОКУПАТЕЛЮ КАЧЕСТВЕННЫМИ АКУСТИЧЕСКИМИ СИСТЕМАМИ. ИЗ ВСЕХ ДОСТУПНЫХ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ МОДЕЛЕЙ ОСОБЕННЫМ ОБРАЗОМ ВЫДЕЛЯЕТСЯ A6351 – ДВУХКАНАЛЬНАЯ АКУСТИКА НЕОБЫЧНОЙ ФОРМЫ ИЗ ПРОЗРАЧНОГО ПЛАСТИКА С ВНЕШНИМ УСИЛИТЕЛЕМ.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Материал	Корпуса: пластик
Тип	2.1
Динамики	Сабвуфер: 5.25”, сателлиты: 2.5”
Магнитное экранирование	Есть
Отношение сигнал/шум	65 дБ
Суммарная выходная мощность	40 ватт
Частотный диапазон	30 Гц - 20 кГц
Разделение частот	40 дБ
Чувствительность	Сателлиты: 300 мВ, сабвуфер: 60 мВ
Размеры сабвуфера	230x230x260 мм
Стоимость	$69

Идеальный вариант для геймера – пятиканальная акустическая система с сабвуфером. Именно такой вариант наиболее полно передает атмосферу игр с поддержкой технологий EAX и SRS. Но для этого необходимо правильно выбрать расположение колонок: сателлиты разбросать по углам и направить на слушателя, а сабвуфер установить в угол комнаты. Такое возможно не всегда, а поэтому многие предпочитают более простые и доступные системы 2.1.

Внешне A6351 выглядит очень интересно. Сателлиты имеют округлую форму, а, кроме того, выполнены целиком и полностью из прозрачного пластика, как, впрочем, и сабвуфер. Выбивается из общего стиля лишь снежно-белый усилитель звука, к которому подключаются колонки. На лицевой стороне усилителя есть регулировки баса, тембра звучания и уровня громкости. С обратной стороны – разъемы для подключения источника через 3.5-миллиметровый «джек» или пару «тюльпанов», самих колонок и маленький предохранитель. Приятно, что эта акустика сертифицирована Ростестом, а вся документация идет на русском языке.

Теперь о качестве воспроизведения. Звук очень четкий, а звуковой поток распределяется примерно на 150 градусов. За счет уникальной конструкции сабвуфера, бас очень приятный и необычный. Также обрадовало отсутствие разногласий между сателлитам и низкочастотником; это особенно заметно в играх. На высокой громкости звук хороший и очень напористый, искажения минимальны! Правда, в больших помещениях такие колонки покажут себя не с лучшей стороны. Идеальная обстановка – это комната на 20 м².



Ретро-новости

ГОРЯЧИЕ ТЕМЫ ПРОШЛЫХ ЛЕТ





№3(204) Год назад

- Японское издание «Фамицу» провело опрос среди читателей, с помощью которого выясняло, кого следует называть самой важной фигурой в игровой индустрии Страны восходящего солнца за 2005 года. Победителем оказался отец сериала Final Fantasy и нынешний руководитель студии Mistwalker Хиронобу Сакагути.

- Наконец-то завершилось слияние американских отделений Namco и Bandai. Теперь они вместе будут продвигать продукцию японских разработчиков в США.

- Уве Болл поведал публике о своем желании пригласить на главную роль в экранизации игры Hitman знаменитого Вина Дизеля. Что касается картины по мотивам Far Cry, то для нее режиссер хочет привлечь Дуэйна Джонсона или Джейсона Стейтами.

- Take-Two намерена портировать GTA: Liberty City Stories на PS2 и выпустить новую часть сериала для PSP.



№3(156) Три года назад

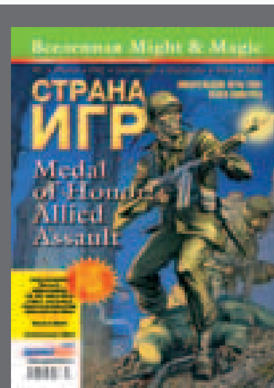
- Глава игрового подразделения Microsoft Робби Бах заявил, что в рождественский сезон Xbox обошла-таки по GameCube по продажам. Ободрив публику таким заявлением, он сообщил, что Halo 2, вероятно, не появится на свет в апреле, как обещано.

- Capcom подтвердила информацию о том, что Resident Evil 4 разрабатывается эксклюзивно для GameCube.

- Во многом благодаря внушительным праздничным продажам Final Fantasy XI количество абонентов системы PlayOnline перевалило за полмиллиона, а количество персонажей приближается к миллиону.

- Компания «МедиаХауз» объявила о расширении сферы своей деятельности! В начале февраля выходит локализованная игра для PlayStation 2 – «Кузя: Жукодром». В отличие от большинства популярных игр для консоли, этот проект предназначен для детей 5-9 лет.

- Президент Nintendo Сатору Ивата официально подтвердил информацию о том, что новое игровое устройство от Nintendo будет впервые продемонстрировано публике уже в марте этого года.

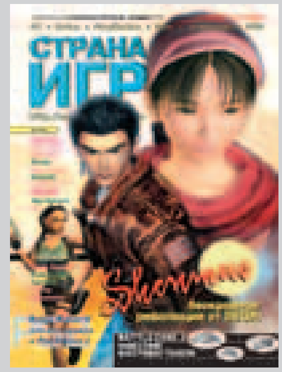


№3(108) Пять лет назад

- Бессменный на протяжении 22 лет (с самого основания американского офиса) президент Nintendo of America Минору Аракава шокировал общественность своим решением немедленно уйти в отставку. Многие аналитики связали это решение с готовящейся сменой президента главного японского офиса. "Железный старец" Хироси Ямаути, которому исполнилось уже 83 года, правит Nintendo на протяжении пятидесяти лет и в последние годы не раз высказывал желание уйти на пенсию.

- Несмотря на колоссальный рост игровой индустрии в Америке, Япония в прошлом году стояла на месте и даже пятилась назад. Японский рынок, который некогда был почти равен американскому, теперь едва-едва составляет его треть.

- Xbox поступит в японские магазины по суперцене в 34800 йен (в переводе на доллары это примерно $263), которая практически равна той, что просит сегодня за свою приставку Sony. В центре внимания будет Dead or Alive 3 от Tecmo, а также слегка обновленные Genma Onimusha и Silent Hill 2: Restless Dreams.



№3(60) Семь лет назад

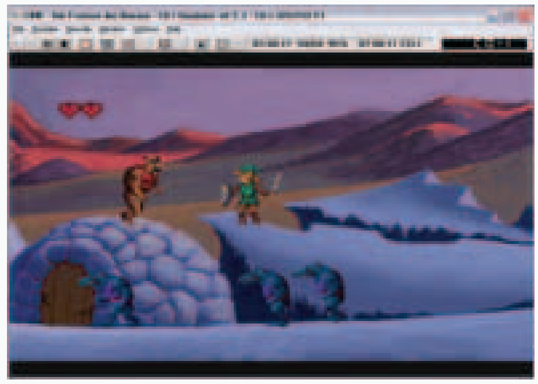
- Неожиданно успешная игрушка Syphon Filter, которая сумела понравиться как критикам, так и игровым массам, уже в самое ближайшее время получит продолжение.

- Сразу два новых имени были даны компанией Nintendo своим грядущим хитам для платформы Nintendo 64, которые должны будут поступить в продажу в конце 2000 года. Во-первых, продолжению The Legend of Zelda: Ocarina of Time с рабочим названием Zelda Gaiden, наконец-то, нашли подходящее имя: The Legend of Zelda: Majora's Mask. Во-вторых, уже немного подзабытой приключенческой игре Conker's Quest от Rare подобрали имя в виде Conker's Bad Fur Day.

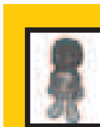
- По данным японских журналистов, этим летом Soul Calibur 2 появится в залах аркадных автоматов, а уже осенью перекочует на Dreamcast. При этом команда разработчиков первой части к проекту не имеет никакого отношения – она трудится над совершенно другой игрой для Dreamcast, даже жанровая принадлежность которой пока остается тайной.

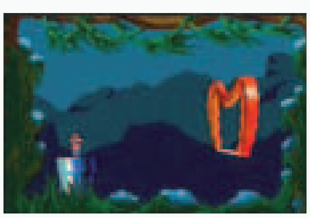
ЭМУЛЯЦИЯ

PHILIPS COMPACT DISC INTERACTIVE (CD-I)

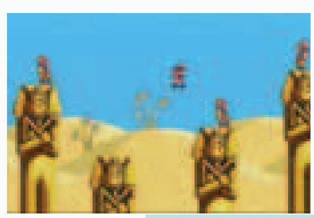


Кто только не пытался внести вклад в развитие игровой индустрии! Вот и голландская компания Philips, известная, в первую очередь, как производитель бытовой техники, однажды попробовала силы в мире игровых приставок. Ох, не стоило ей этого делать…
Compact Disc Interactive (CD-i) позиционировалась, прежде всего, как мультимедийный комбайн, предназначенный для взрослых и обеспеченных людей. Первый плеер CD-i, появившийся в 1991 году, стоил около $700 и, помимо воспроизведения собственно дисков CD-i, понимал ещё и аудио-CD, Karaoke CD, CD+G (CD+Graphics) и Video CD. Для воспроизведения последних требовалась карта цифрового видео, которая обеспечивала расшифровку сигнала в формате MPEG-1.
У машины имелся даже модем! Разумеется, он продавался отдельно и, к тому же, требовал специального программного обеспечения. Однако само наличие такого дополнения (на дворе – начало девяностых!) уже внушало уважение. E-mail, возможность смотреть ролики из игр, слушать радио, всевозможные форумы, приличный веб-броузер – всё это получали владельцы CD-i за дополнительную плату. И это, замечу, за несколько месяцев до запуска Sega NetLink. Только вот сайтов, предназначенных специально для обладателей Philips CD-I, в Сети было не так много, как хотелось бы. Поначалу в формате CD-i выпускались в основном образовательные, развивающие и музыкальные программы. А вот игр было совсем немного. Интересно, что на CD-i появилось несколько проектов с популярными персонажами, до этого мелькавшими только на консолях Nintendo. Лицензия на производство игр с такими всеобщими любимцами, как Марио или Линк, – следствие заключённого между Nintendo и Philips контракта на совместную разработку устройства чтения CD-ROM для SNES, и по условиям контракта Philips сохранила разрешение на использование персонажей Nintendo после отмены сделки. Также множество игр были перенесены с PC и обладали улучшенной графикой.
Единственным достойным эмулятором CD-i является CD-i Emulator (http://www.cdiemu.org/). Когда я запустил программу, то всё происходящее мне здорово напомнило историю с эмуляцией Atari Jaguar: снова у нас одна более или менее толковая программа с минимумом настроек, без поддержки джойстика, да ещё и не бесплатная. Из особенностей стоит отметить возможность выбора видеосигнала между PAL и NTSC и встроенный отладчик. Качество эмуляции оставляет желать лучшего – всего лишь несколько игр запускаются почти идеально. Большинство же либо идут без звука, либо неиграбельны вовсе. Со списком совместимости можно ознакомиться на официальном сайте программы, причем ее последнее обновление состоялось более года назад. Для свободного скачивания доступна лишь лимитированная версия с ограничением в 3 минуты, по истечении которых игра попросту зависает. Конечно, за те 25 евро, что автор просит за полную версию, хотелось бы получить больше. Для работы вам также понадобится BIOS, и его можно при необходимости найти в Сети. Существует ещё один эмулятор, CD-ice. Он появился раньше всех, но запускать толком умеет только Rise of the Robots.
В 1994 году, не успев толком родиться, приставка начала тихий полёт на свалку истории. Продажи систем CD-i начали снижаться, а в 1998-м вся линейка продуктов окончательно была снята с производства. Всего продано 567 тыс. приставок. В чем же причина провала? Во-первых, маркетологи Philips почти ничего не смыслили в игровой индустрии. Во-вторых, ужасные игры. Несмотря на наличие суперпопулярных героев, игры представляли собой жалкое зрелище. В каком-то смысле судьбу Philips CD-i повторила система Nokia N-Gage, но это уже совсем другая история.


Автор:
KYO
mysekai@yandex.ru







Gex 3: Deep Cover Gecko

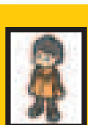
ЖАНР: ACTION.
PLATFORM.3D

ПЛАТФОРМА: PS ONE, N64

РАЗРАБОТЧИК:
CRYSTAL DYNAMICS (PS ONE),
GRATUITOUS GAMES (N64)

ИЗДАТЕЛЬ:
EIDOS (PS ONE),
CRAVE (N64)

ГОД ВЫХОДА: 1999



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

Удивительно, что среди видеоигр нечасто встретишь что-нибудь пародийное – жанр, настолько привычный по телевидению, кино и литературе, не снискал одобрения у разработчиков электронных развлечений. К счастью, единичные попытки создать «игровой цирк Монти Пайтона» всё же предпринимались, и мы рассказываем о наименее робкой из них.

Первая Gex явилась свету в 1996 году, посетив 3DO, PC, Saturn и PlayStation. В середине девяностых двухмерные платформеры были ещё вполне актуальными, и Gex всё равно сумела выделиться – за счёт очаровательного героя, привлекательного набора уровней и отменной графики. Одна неприятность: игре не посчастливилось уродиться в один год с гремучим Super Mario 64, после которого стало окончательно ясно, что миром правят три измерения, и никак иначе. Уже в ноябре'1997 вслед за макаронником отправился и ящер Гекс – Gex 3D: Enter the Gecko с грохотом обрушилась на макушки тех, кто успел проникнуться образчиками изменившегося жанра.

Ещё пара лет – и вот он, третий раз. Gex 3: Deep Cover Gecko. Гекс – секретный агент, с собственным бэт-убежищем и слугой Альфредом, отправляется спасать агента Экстру из лап мерзкого Реза. Ящера можно понять – ведь под прозвищем «Экстра» работает актриса Марлис Андрада, знакомая по телесериалу «Спасатели Малибу» (Baywatch). Актёрским мастерством она владеет неважно, зато не обделена массой более очевидных достоинств. Массой округлых и мягких достоинств.

Гекс путешествует не где-нибудь там, а… по телевизионным каналам. Собирает пульты дистанционного управления и ныряет в телевизоры. Нашему хордовому другу доведётся примерить не один костюм – вырядиться пиратом и пехотинцем, Шерлоком Холмсом и гангстером, супергероем и рестлером. Вымышленное телевидение не уступает реальному: мешанина из детективов, документальных фильмов о войне, вестернов, шоу, сказок и фантастики – не упущено ничего. Есть даже аниме-канал – к стыду авторов, в виде, в котором его себе представляют люди, совершенно не знакомые с предметом. Впрочем, о тематическом комикс-уровне сложно сказать что-то иное.

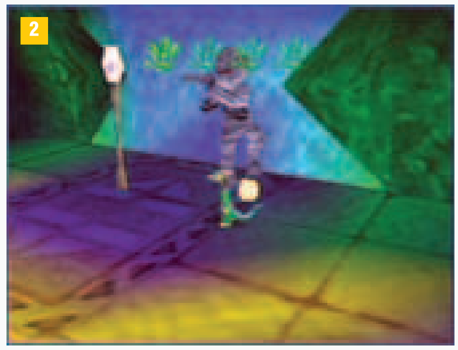
По ходу всяческого действия из уст Гекса доносятся колкие фразочки («one-liners», специальный термин для коротких запоминающихся выражений – как правило, героев боевиков; классический пример – терминаторовское «I'll be back»), причём в зависимости от версии игры они произносятся разными голосами: американца Даны Гульда или британца Лесли Филипса.

Выглядит Гекс не хуже, чем звучит – Gex 3: Deep Cover Gecko создавалась на движке Legacy of Kain: Soul Reaver, и, к примеру, с частотой смены кадра Разиэлю повезло куда меньше.

Остаётся лишь горько пожалеть, что история Гекса закончилась – а ведь когда-то этот позвоночный работал символом Crystal Dynamics! Но гораздо обиднее, что корневую идею Gex так и не позаимствовала ни одна российская контора. Было бы невыразимо прекрасно, управляя каким-нибудь мэскотом, спасти Москву от нашествия гигантского Евгения Вагановича Петросяна, потоптаться на улицах разбитых фонарей, сразиться с участниками «КВН» или Comedy Club, помочь страшной девочке Кате стать красивой и, в конце концов, сорвать выступление Филиппу «Ну-ка встала и пошла отсюда!» Киркорову.



1 Не ждите реализма CoolBoarders: на сноуборде – как на роликовых коньках.



2 Дизайн уровней временами варьируется от «совсем ужасного» до «просто ужасного».



3 «Альфред, являющийся собственностью Гекса» в сто раз бойче «Альфреда, являющегося собственностью Брюса Уэйна-Бэтмена».




ENGINE
start
MAXI tuning
www.maxi-tuning.ru
Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся – срочно
купите журнал MAXI tuning
уже в
продаже

Ретро-конкурс

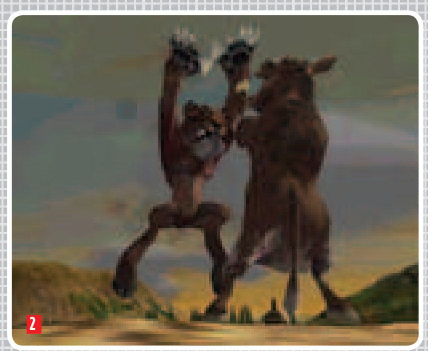
«SEGA DREAMCAST»

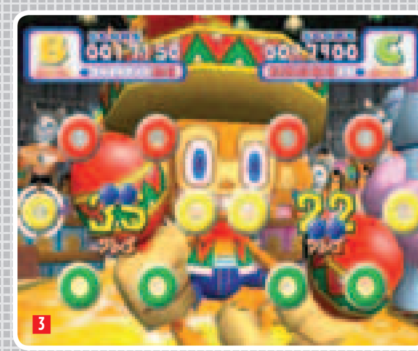
Мы продолжаем нашу серию ретро-конкурсов с любопытными призами. Как в прошлый раз, нужно посмотреть на скриншоты в ретро-галерее и указать, из каких игр они взяты. Напоминаю, что призы в ретро-конкурсах предоставляются «Страной Игр», а выбирают их лично наши редактора. В этом номере разыгрывается лицензионная версия игры Last Hope для приставки Sega Dreamcast. Она должна выйти в Японии 31 января 2007 года (на иллюстрации – обложка версии для Neo-Geo). Ответы отсылайте на retrogallery@gameland.ru или обычный почтовый адрес редакции до 1 марта 2007 года. В письмах обязательно указывайте тему «Ретро-конкурс Sega Dreamcast», а также свои полные ФИО и домашний адрес.

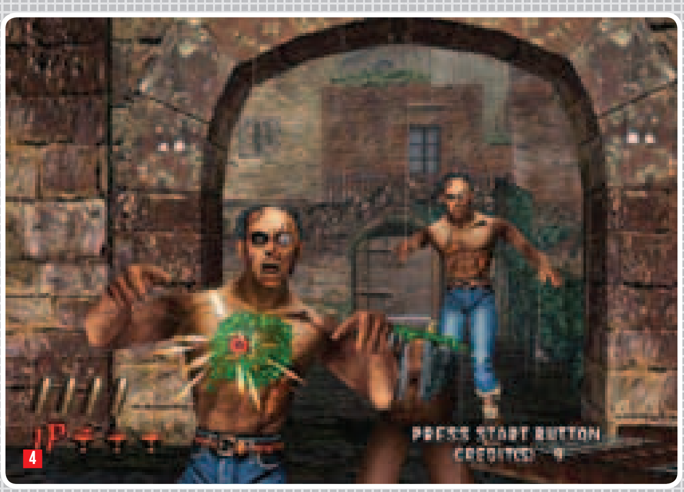




1


2


3

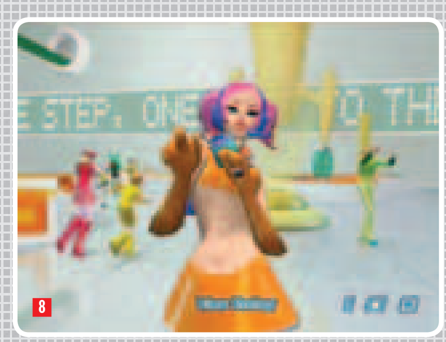


4


5

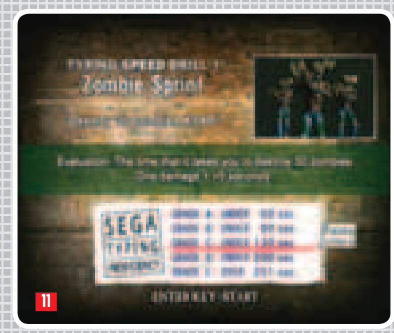

6


7


8


9

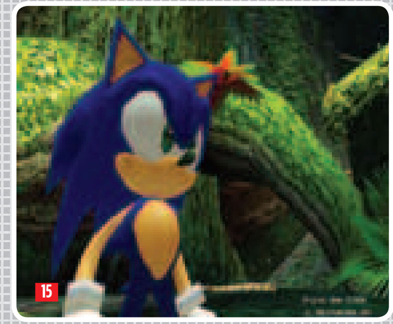

10


11


12


13


14


15


18


16


17



19


20

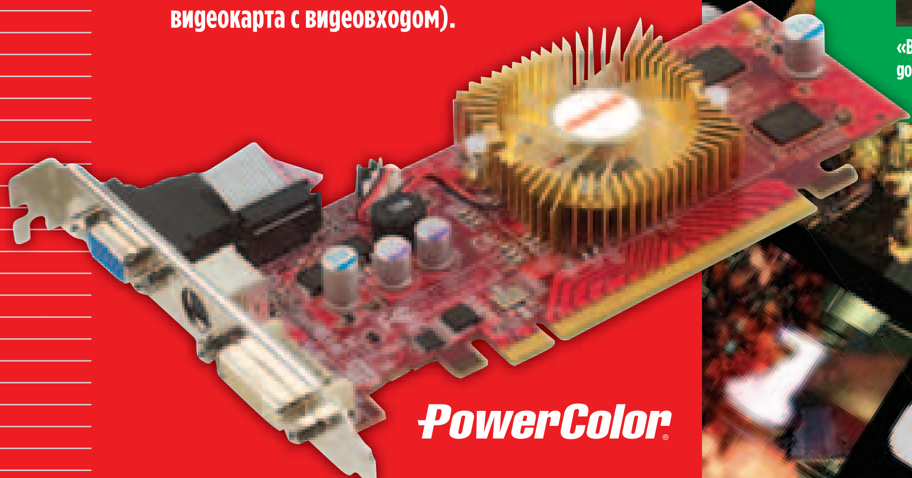
Остановите **мгновенье!**

ДЕСЯТЫЙ ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – заснять некий любопытный момент или запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно.

Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ POWER COLOR X1650 PRO

Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru (или обычному, почтовому) до 1 марта 2007 года.
Обязательно указывайте в теме:
конкурс «Остановите мгновенье №10»

ПОБЕДИТЕЛЬ СЕДЬМОГО ЭТАПА

Сергей Гридчин, Ставрополь

ПРИЗ: ASUS AX800XL



«Вот это я называю – сорить деньгами!» В Silent Storm: Sentinelsесть миссия «Ограбление банка», где в качестве трофея доставалисьзолото и ценные бумаги. Наведываясь туда регулярно, я смог услать весьпол своей базы драгоценностями.

Итоги конкурса **FIFA 07**



НАСТАЛО ВРЕМЯ ПОДВЕСТИ ИТОГИ КОНКУРСА, КОТОРЫЙ «СТРАНА ИГР» СОВМЕСТНО С ИЗДАТЕЛЬСТВОМ ELECTRONIC ARTS ПРОВОДИЛА ПО ФУТБОЛЬНОМУ СИМУЛЯТОРУ FIFA 07. УСЛОВИЯ БЫЛИ ОПУБЛИКОВАНЫ В №21 ЗА ПРЕДЫДУЩИЙ ГОД. НУЖНО БЫЛО ОТВЕТИТЬ НА НЕСКОЛЬКО ПРОСТЫХ ВОПРОСОВ О FIFA 07 И ФУТБОЛЕ. ЗАНЯВШИЙ ПЕРВОЕ МЕСТО ПОЛУЧАЕТ ПРИСТАВКУ PSP И ВЕРСИЮ FIFA 07 ДЛЯ НЕЕ. СЛЕДУЮЩИЕ 10 ПОБЕДИТЕЛЕЙ – FIFA 07 ДЛЯ PC, ФИРМЕННУЮ ФУТБОЛКУ FIFA 07 И CD-КЕЙС В ФОРМЕ ФУТБОЛЬНОГО МЯЧА.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗЫ

Гоша Зюзев, goshanya@inbox.ru
Метальников Дмитрий, demonhunterN1@yandex.ru
Кротов Михаил, Valenok27@yandex.ru
Шлайфер Григорий, brnsh@yandex.ru
Николай Миронов, kola34523@rambler.ru
Мокшанов Александр, lexus1290@mail.ru
Авакимов Алексей, avakimov@kaluga.net
Дмитриенко Николай, ad12345@inbox.ru
Ткачев Николай, nikola.t@mail.ru
Рубанов Андрей, rubanidze@mail.ru







ГЛАВНЫЙ ПРИЗ Абрамов Сергей ,

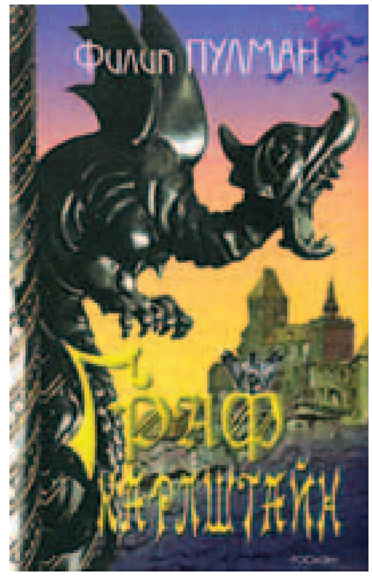
j_sinclair@mail.ru

Bookshelf

Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru







КЕЛЛИ ЛИНК
«ВСЕ ЭТО ОЧЕНЬ СТРАННО»

ЖАНР: АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ФЭНТЕЗИ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ГАЯТРИ»/LIVEBOOK

«Все это очень странно» – не столько название описываемой книги, сколько первое, что приходит в голову после известия о ее переводе на великий и могучий. Учитывая, что на русском языке почти не издаются даже произведения сравнительно известных авторов «интеллектуального фэнтези», ожидать появление сборника Келли Линк было немыслимо. Казалось бы, отечественный читатель только вчера узнал такие имена, как Нил Гейман, Чайна Мьевиль и Сюзанна Кларк – с чего бы вдруг ему заинтересоваться творчеством рассказчицы, которая в основном занимается составлением сборников и даже на Западе пользуется успехом лишь у писателей да крохотной кучки поклонников? Издательство «Гаятри», не слишком знакомое любителям фантастики, решается на смелый шаг: выпускает первый том собственных рассказов Линк, попутно готовя второй (и последний) – «Магию для „чайников"».
К нашему безграничному сожалению, «том» – слишком лестное определение для крохотной трехсотстраничной книжечки. Скорее, томик. Сожаление усиливается по прочтении каждого из одиннадцати рассказов – ведь с каждой развязкой понимаешь, что осталось на одну историю меньше!
Каждый же маленький шедевр доказывает, что Линк не за красивые глаза считается чуть ли не лучшей рассказчицей в современной зарубежной фантастике. Ее произведения удивляют непривычной композицией, сочетают черты разных жанров, заодно ломая штампы; поражают множеством находок по части повествования, сумасбродством персонажей, игрой образов и способностью вызывать самые неожиданные чувства. Как вам набор писем с того света – от мертвеца, оказавшегося не пойми где? А перевернутая с ног на голову сказка о Снежной Королеве, затыкающая за пояс геймановский вариант «Белоснежки и семи гномов»? А коллекция заметок о девушке-детективе – наверное, одном из любопытнейших в своем роде персонажей?
Редчайший пример отличной книги: в радость все, кроме размера. В ожидании второго томика не получается не думать о планах издательства – может, туда вклинился сам Говард Уолдроп?

ДЖОНАТАН КЭРРОЛЛ
«СТРАНА СМЕХА»

ЖАНР: МИСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ЭКСМО»

Вода – мокрая, небо – синее, а рецензия на книгу Джонатана Кэрролла не является таковой, если в ней не упомянуты Иэн Бэнкс и Харуки Мураками. Без них никуда. Так уж получилось, что фантазии этого американца, живущего в Австрии, имеют удивительно много общего, к примеру, с «Мостом» и «Страной Чудес без тормозов и Концом Света». Теперь дань традициям отдана, и вы стоите на пороге. Перед дверью в Страну смеха.
Его зовут Томас Эбби, и ему смертельно осточертели вопросы о своем отце – знаменитом актере Стивене Эбби. Он коллекционирует маски, преподает литературу в университете и страстно интересуется произведениями писателя Маршалла Франса, которого предпочитает всем признанным мэтрам пера. Уходя на каникулы, Томас решает написать биографию любимого литератора. Внезапно ему на голову сваливается Саксони Гарднер, также увлеченная мирами загадочного автора. Совместное расследование приводит их в провинциальный городок Гален, знакомит с дочерью творца – и выясняется, что Маршалл был совсем не так прост, а его персонажи и миры – гораздо больше, чем вымысел.
Дебютный роман Кэрролла – одна из немногих книг, обязательных для прочтения всем писателям. Тема литературного творчества проходит через весь текст (кстати, автор и не думал останавливаться на этом, обратившись к ней и в следующих работах), держась вровень с переживаниями героя и мистической прослойкой. С поднятием таблички «Внимание, здесь начинается фантастика!» Кэрролл тянет до последнего – половина романа легко сходит за стандартную «бытовуху», и лишь к середине наклевывается нечто «из ряда вон». Кэрроллу присущ бесценный талант, встречающийся у считанных авторов мейнстрима. Работая над сверхъестественной стороной, он прибегает к затертым и, казалось бы, неинтересным сюжетным ходам, мастерски сливая их с «бытовой» составляющей. Прелесть подхода в том, что знакомые решения не доводятся до привычной степени «фантастичности», благодаря чему создается эффект еще большей невероятности происходящего.

ФИЛИП ПУЛМАН
«ГРАФ КАРЛШТАЙН»

ЖАНР: ГОТИЧЕСКАЯ СКАЗКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «РОСМЭН»

Когда-то давно британский писатель Филип Пулман, известный циклами «Темные начала» и «Салли Локхарт», был учителем в средней школе. В свободное от занятий время он занимался постановкой спектаклей, набрав труппу актеров из учеников и пригласив одну из коллег на место композитора. Прошло время, и несколько сценариев переросли в повести и романы…
Одна из таких работ – «Граф Карлштайн», третья книга будущего создателя «ответа "Хроникам Нарнии"». Действие первого детского романа Пулмана происходит в Швейцарии начала XIX века, в небольшой горной деревне Карлштайн. Каждый год, в День Всех Душ, Дикий Охотник Замиэль «прочесывает» окрестные леса в поисках жертвы. Но в 1816 году ему должна перепасть особая – человеческая – добыча, ведь десять лет назад он заключил соглашение с графом Карлштайном, который обязан Замиэлю всем своим богатством. Не мудрствуя лукаво, скряга решает избавиться от племянниц Люси и Шарлотты – этаких ненавистных маленьких соплячек. Однако о коварном плане Карлштайна узнает молодая служанка Хильди Келмар, которой судьба девочек совсем не безразлична. Юным непоседам удается бежать, но злой дядюшка не думает сидеть сложа руки, поскольку Замиэль, не получив обещанного, в два счета спустит гончих угадайте-на-кого.
На обложке красуется статуя горгульи, в аннотации роман назван «готической сказкой», а добрая половина действующих лиц то и дело негодует, как же им, бедным, страшно. И, тем не менее, по уровню мрака «Граф Карлштайн» недалеко ушел от одной из свежих работ прославленного атеиста – «Чучела и его слуги» (также доступна в переводе на русский), которая позиционируется совершенно иначе. Все попытки нагнать страху совершаются ровно в свой черед, мгновенно забываясь после эпизодов с веселыми персонажами (парочка дураков-полицейских, доктор Кадаверецци) – которые, напротив, задерживаются в памяти. Конечно же, не стоит требовать от «Графа Карлштайна» серьезности и размаха «Темных начал», зато он великолепно скрашивает ожидание следующего тома «33 несчастий» Лемони Сникета.

Подписка в редакции

СТРАНА ИГР ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.gameland.ru.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Страна Игр» **НА 6 МЕСЯЦЕВ - 2280 РУБ. НА 12 МЕСЯЦЕВ - 4180 РУБ. (СО СКИДКОЙ)**

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GAMELAND.RU**

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР»

☐ на 6 месяцев

☐ на 12 месяцев

начиная с ____________________ 2007 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес

☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

дата рожд. ☐☐. ☐☐. ☐☐ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________

область/край ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом ________ корпус ________

квартира/офис ____________________

телефон (______) ____________ (код)

e-mail ____________________

сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала «**СТРАНА ИГР**» с ________ (месяц) 2007 г.	Сумма

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала «**СТРАНА ИГР**» с ________ (месяц) 2007 г.	Сумма

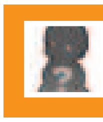
Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Widescreen

КИНОФИЛЬМЫ, РЕКОМЕНДУЕМЫЕ «СТРАНОЙ ИГР»



Автор:
Серил Лямуров
ceril@gameland.ru

РЕЦЕНЗИИ НА DVD



400 РУБЛЕЙ

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ: СУНДУК МЕРТВЕЦА

ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ

PIRATES OF THE CARIBBEAN: DEAD MAN'S CHEST / ВИДЕОСЕРВИС/BUENA VISTA

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСКИ: DVD9+DVD9
- ВИДЕО: 2.85:1 (16X9)
- ЗВУК: DD5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DD5.1 АНГЛИЙСКИЙ, DD5.1 УКРАИНСКИЙ И ДР.
- СУБТИТРЫ: РУС., АНГЛ., УКР. И ДР.

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- АУДИОКОММЕНТАРИИ СЦЕНАРИСТОВ ТЕРРИ РОССИО И ТЕДА ЭЛЛИОТ
- СМЕШНЫЕ ДУБЛИ (3.42)
- ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ: ПОДГОТОВКА К СЪЕМКАМ (24.38)
- ВСЕ ИДЕТ ПО ПЛАНУ: ДОСТОВЕРНАЯ ИСТОРИЯ СЪЕМОК (60.28)
- ИЗ ЧЕГО СДЕЛАН КАПИТАН ДЖЕК ВОРОБЕЙ: ПОДБОРКА КОРОТКОМЕТРАЖНЫХ ФИЛЬМОВ (26.35)
- МАСТЕРА КЛИНКА: ОРЛАНДО БЛУМ; КИЙРА НАЙТЛИ; ДЖЕК ДЭВЕНПОРТ (5.24; 4.55; 5.05)
- ЗНАКОМЬТЕСЬ – ДЕЙВИ ДЖОНС: АНАТОМИЯ ЛЕГЕНДЫ (12.34)
- СОЗДАВАЯ КРАКЕНА (9.59)
- НОВЫЕ СКАЗКИ МЕРТВЕЦОВ: ОБНОВЛЯЯ АТТРАКЦИОН В ДИСНЕЙЛЕНДЕ (12.29)
- ПОЛЕТЫ В КЛЕТКЕ ИЗ КОСТЕЙ (3.40)
- ДЖЕРРИ БРУКХАЙМЕР: ФОТО-АЛЬБОМ ПРОДЮСЕРА (4.31)
- «ПИРАТЫ» НА КРАСНОМ КОВРЕ: ПРЕМЬЕРА «СУНДУКА МЕРТВЕЦА» (3.50)
- РЕКЛАМНЫЕ РОЛИКИ: «ТАЧКИ», «ПИТЕР ПЕН», «БОЛЬШОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ», «БЕЛЫЙ ПЛЕН», «ХРОНИКИ НАРНИИ». (ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ ТИТРАМИ)

ФИЛЬМ: ОЦЕНКА:

Главное, что отличало «Пиратов» от других клонированных проектов Джерри Брукхаймера, это «живой» сценарий, добротная режиссура и Джонни Депп, задававший тон всему фильму. Никто не ожидал, что «Пираты» добьются такого успеха, и никто особо не надеялся на продолжение. Но когда студия почуяла золотую жилу, была дана установка на срочный старт производства сиквелов, причём, исходя из дат релизов обеих частей, времени было в обрез. И это сильно отразилось на сценарии, который доделывали во время съёмок. Первый час «Сундука Мертвеца» – это ленивый сбор главных героев и попытка наметить будущие конфликты обоих продолжений. Дальше фильм разгоняется, радуя захватывающими сценами битв и погонь, которые, впрочем, вменяемости сюжету не прибавляют. А зрителю остаётся только любоваться любимыми героями в невероятных ситуациях.
«Сундук Мертвеца» попал в классическую ловушку сиквела – создатели должны во многом повторить формулу оригинала, при этом не впадая в слепое копирование. В итоге получился сверкающий и громкий капустник, где герои зажигают в некотором отрыве от основного повествования. Складывается впечатление, будто сценарий отталкивается от опорных точек в виде обязательных сцен-цитат первой части, битв, погонь. А сюжет вынужден приспосабливаться и связывать разрозненные сцены.
При всём при этом у героев ещё есть порох в пороховницах и развлечь зрителей, особенно фанатов первой части, они вполне в состоянии. Конечно, эффект новизны утерян и вторая часть не предлагает ничего качественно нового, но как развлекательный приключенческий фильм «Пираты» всё ещё лучшие.





ИЗДАНИЕ: ОЦЕНКА:

Двухдисковое издание «Сундука Мертвеца» не просто так завоевало титул одного из лучших изданий 2006 года. Здесь есть практически всё, что пожелает душа киномана, – более 5 часов переведённых доп. материалов! Картинка и звук тоже лучшие из лучших, фильм создан для раскрытия потенциала вашего домашнего кинотеатра. Всего выпущено три издания: двухдисковое, обзор которого вы читаете; однодисковое, с аудиокомментариями и смешными дублями в доп. материалах; и лимитированное четырёхдисковое в металлическом боксе, включающее в себя двухдисковые издания первой и второй частей.



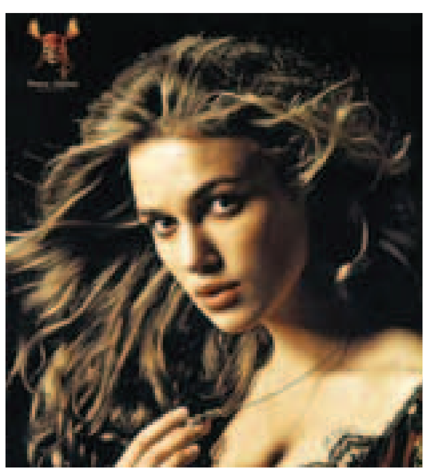


ГРАФИК РЕЛИЗОВ DVD R5

С 29 ЯНВАРЯ ПО 4 ФЕВРАЛЯ:

ВОЛКОДАВ (СР)

«Волкодав» плох практически во всём, и найти что-либо хорошее в попытке русских снять национального «Властелина колец» очень тяжело. Притом за две недели «провал» Лебедева собрал практически 17 миллионов долларов, что подтверждает тезис «качество значения не имеет, реклама – всё». Но если вам всё ещё интересно или даже понравился этот киномонстр, то на DVD обещают выпустить однодисковое издание с анаморфным трансфером, двумя дорожками в DD 5.1 и DTS и небольшим фильмом о съёмках. Через несколько месяцев планируется коллекционное двухдисковое издание с расширенной секцией доп. материалов.

ВЫКУП (RANSOM ВИДЕОСЕРВИС/BUENA VISTA)

Мел Гибсон и Рене Руссо в фильме Рона Ховарда играют преуспевающую семейную пару, у которой похитили сына ради выкупа. Этот детективный триллер десятилетней давности прекрасно смотрится и сейчас, в профессионализме режиссёру не откажешь. А вот издание обещают неважнецкое. Анаморфная картинка, русская стереодорожка и украинские субтитры – это, к сожалению, всё, что может предложить нам издатель. Столь же незавидная участь ожидает и такие фильмы, как: «13 воин», «Доброе утро Вьетнам», «Парни из женской общаги», и, похоже, многие другие каталожные позиции издателя.

С 5 ПО 11 ФЕВРАЛЯ:

ЭРАГОН (ERAGON, 20ЫЙ ВЕК ФОКС СНГ)

Свежее среднебюджетное фэнтези оказалось полным кошмаром почище «Волкодава», хотя любителям жанра и можно скоротать вечерок. Как всегда, столь раннее издание порадует только анаморфной картинкой, русскими DD 5.1 и DTS дорожками и, возможно, небольшим бонусом на диске. Те, кому нужен только DD 5.1 и кто не прочь сэкономить, могут подождать несколько недель и купить упрощённый вариант в пластиковом боксе (Amarey).

С 12 ПО 18 ФЕВРАЛЯ:

ВТОРОЙ ШАНС (GRIDIRON GANG ВИДЕОСЕРВИС/SONY PICTURES)

Судя по количеству спортивных драм в Америке и частому появлению в роли тренера не самых последних актёров, этот жанр можно уже расценивать как обязательный этап в карьере. Фильмы при этом друг от друга мало чем отличаются – сюжетная канва одна, только виды спорта разные. На этот раз «Второй шанс» неблагополучным подросткам даёт Скала, а видом исцеляющего спорта выбран американский футбол. С изданием фильму не повезло – широкоэкранная картинка и одинокая русская пятиканальная дорожка.

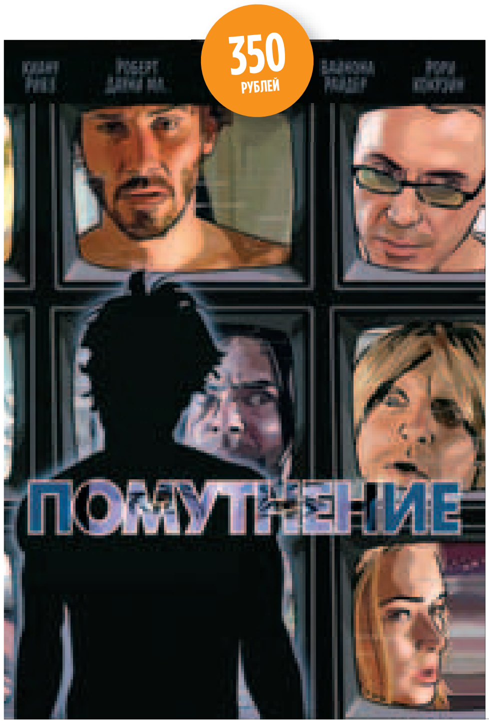
ПИТЕР ПЕН: КОЛЛЕКЦИОННОЕ ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ (PETER PAN, ВИДЕОСЕРВИС/BUENA VISTA)

Классика Диснея не может не радовать в столь прекрасном издании. Наконец-то мы получили полноценную копию зарубежного двухдискового издания, а не скомпилированный однодисковый вариант. Отреставрированная картинка, пятиканальная английская дорожка Disney Enhanced Home Theater Mix 5.1, и, конечно же, множество переведённых доп. материалов. Хотя один недостаток всё же прокрался – русская полностью дублированная дорожка всего лишь в стерео.

СЛЕДОПЫТ (PATHFINDER, 20ЫЙ ВЕК ФОКС СНГ)

Клипмейкер, снявший всего один полнометражный фильм; Карл Урбан в эпизодической роли; стандартная история мести, но во времена суровых викингов – вот и всё, что может предложить «Следопыт». Сомнительности проекту прибавляет то, что наше пятизонное издание, выйдет аж на 2.5 месяца раньше, чем фильм в американский прокат. Однако за эту эксклюзивность придётся расстаться с английской дорожкой и какими-либо доп. материалами, кроме фотогалереи. В остальном всё стандартно: анаморфная картинка и русские дорожки в DD 5.1 и DTS на первом, дорогом издании в картонном боксе (Digipak).

РЕЦЕНЗИИ НА DVD



ПОМУТНЕНИЕ

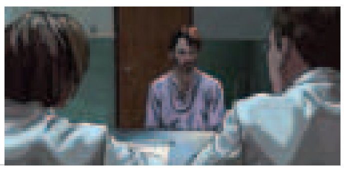
A SCANNER DARKLY, UPR/WARNER

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСКИ: DVD9
- ВИДЕО: 1.85:1 (16X9)
- ЗВУК: DD 5.1 РУССКИЙ (СИНХРОН), DD5.1 АНГЛИЙСКИЙ И ДР.
- СУБТИТРЫ: РУС., АНГЛ., УКР. И ДР.

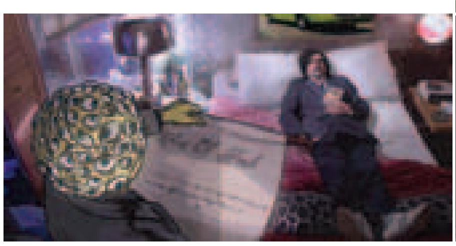
ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- АУДИОКОММЕНТАРИИ РЕЖИССЕРА/СЦЕНАРИСТА РИЧАРДА ЛИНКЛЭЙТЕРА, ПРОДЮСЕРА ТОММИ ПАЛЛОТТА, ПИСАТЕЛЯ ДЖОНАТАНА ЛЕТЕМА, КИАНУ РИВЗА И ИСЫ ДИК ХЭККЕТ, ДОЧЕРИ ФИЛИППА К. ДИКА
- ЛЕТО В ОСТИНЕ: ИСТОРИЯ О ТОМ, КАК СНИМАЛСЯ ФИЛЬМ «ПОМУТНЕНИЕ» (26.25)
- ТОЛЩИНА ЛИНИИ: ИСТОРИИ О СОЗДАНИЕ АНИМАЦИИ (20.46)
- КИНОПРОКАТНЫЙ РОЛИК (1.54)
(ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ ТИТРАМИ)



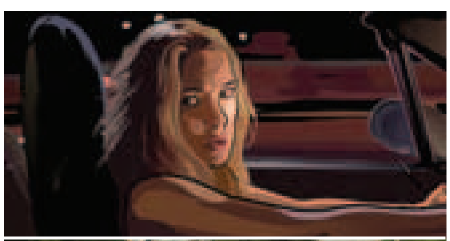
ФИЛЬМ: ОЦЕНКА:

Роман «Помутнение», написанный в 1977 году, оказался очень личным для его создателя Филипа К. Дика. В нём классические для автора темы (природа реальности, раздвоение личности, паранойя, тоталитарное государство) переплелись с его опытом наркомана, и он автобиографично исследовал наркоманию, которой были подвержены многие его друзья. Но «Помутнение» совсем не похожа на современные «наркотические» фильмы. В отличие от «Реквиема по мечте» и «Страха и ненависти в Лас-Вегасе», галлюцинация не имитируют «выставку Энди Уорхолла на маскараде», а наркомания не демонизируется. «Помутнение» – о потерянных людях, ищущих утопичную свободу. Главной ошибкой зрителя в случае с этим фильмом было бы ждать еще один развлекательный фантастический триллер, какими мы привыкли видеть экранизации данного автора. «Помутнение» – самый нефантастический роман Филиппа К. Дика, а режиссёр экранизации известен своими работами в независимом кино.
Режиссер и сценарист Ричард Линклейтер любит разговорные «драмы» на грани документального кино. Такими были «Под кайфом в смятении», «Перед рассветом», «Перед закатом» и первый эксперимент в стиле «анимированного кино» – «Пробуждение жизни». В «Помутнении» сюжетного «мяса», конечно, больше, чем в перечисленных работах, но сама стилистика никуда не делась, и поэтому основную часть времени мы следим за диалогами героев. В своей интерпретации романа Линклэйтер сконцентрировался больше на главных героях, чем значительно ослабил политически-социальную составляющую, в которой проводились параллели с тогдашней Никсоновской Америкой. Этот фильм заставляет вслушиваться в каждое слово героев и анализировать. Не факт, что всё будет понятно с первого раза, но это тот случай, когда картина достойна неоднократного просмотра.

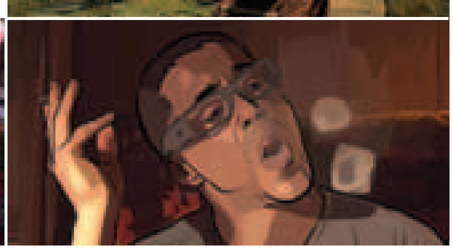


ИЗДАНИЕ: ОЦЕНКА:

Российское издание вышло раньше американского и европейского на пару месяцев, при этом мы получили полноценный релиз с тем же наполнением. Качество анаморфной картинки на высоте, а пятиканальная дорожка адекватна разговорному фильму и не претендует на массивную тыловую поддержку. Доп. материалов на этот раз именно столько, сколько, на мой взгляд, нужно такому фильму. «Лето в Остине» – интереснейший фильм о съёмках, в который, помимо самого рассказа о съёмках, включено интервью конца 70-х с Филиппом К. Диком. «Толщина линии» довольно подробно описывает, как аниматоры добились графического стиля «Помутнения». Оба фильма переведены на русский титрами, но если вы знаете английский, то обязательно послушайте комментарии создателей. В них вы узнаете множество интересной информации: о фильме, романе и о самом Филиппе К. Дике из уст одной из его дочерей.







ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

1 ФЕВРАЛЯ 2007 Г.

ВАВИЛОН (BABEL, WEST)

- ЖАНР: ДРАМА / ТРИЛЛЕР
- РЕЖИССЕР: АЛЕХАНДРО ГОНЗАЛЕС ИНЬЯРРИТУ
- В РОЛЯХ: БРЭД ПИТТ, КЭЙТ БЛЭНШЕТТ, ГАЭЛЬ ГАРСИЯ БЕРНАЛЬ

Яркий символизм в названии неслучаен, а политический посыл очевиден. Режиссёр «Суки-Любви» и «21 Грамма» в своём авторском стиле исследует взаимосвязь между абсолютно разными людьми в разных точках Земли. Четыре, на первый взгляд не связанных между собой, истории, и в каждой – своя трагедия.

КРОВАВЫЙ АЛМАЗ (BLOOD DIAMOND, КАРО ПРЕМЬЕР)

- ЖАНР: ПРИКЛЮЧЕНИЯ / ДРАМА
- РЕЖИССЕР: ЭДВАРД ЦВИК
- В РОЛЯХ: ЛЕОНАРДО ДИ КАПРИО, ДЖЕННИФЕР КОННЕЛЛИ, ДЖИМОН ХУНСУ, АРНОЛЬД ВОСЛУ

Сьерра-Леоне (Зап. Африка) известна своими алмазами (важнейшая отрасль страны) и продолжительной гражданской войной в конце XX века. Именно эти два факта режиссёр «Последнего самурая» взял за основу своего нового фильма. Нас ждёт захватывающая военная драма, а именно в этом жанре Едвард Цвик преуспел больше всего.

8 ФЕВРАЛЯ 2007 Г.

БЛОНДИНКА В ШОКОЛАДЕ (PLEDGE THIS, CP)

- ЖАНР: МОЛОДЕЖНАЯ КОМЕДИЯ
- РЕЖИССЕР: УИЛЬЯМ ХЕЙНС
- В РОЛЯХ: ПЭРИС ХИЛТОН, ХОЛЛИ ВЭЛЭНС, САРА КАРТЕР, ПАУЛА ГАРЦЕС

«Национальный пересмешник» продолжает нас радовать низкопробными молодёжными комедиями. Теперь цветастый рекламный ролик приравнивает «великую и ужасную» Пэрис Хилтон к американским комикам 80-х Чеви Чейзу и Джону Белуши. В Америке «Блондинка в шоколаде» вышла прямиком на DVD, а мы, как особо прогрессивное общество, получили это чудо в прокат. Для полного отрыва прокатчик пригласил Ксению Собчак на озвучивание той самой блондинки. Таким образом, две «великие и ужасные» по праву воссоединились в одно целое.

ГАННИБАЛ: ВОСХОЖДЕНИЕ (HANNIBAL: RISING, ПАРАДИЗ)

- ЖАНР: ТРИЛЛЕР
- РЕЖИССЕР: ПИТЕР УЭББЕР
- В РОЛЯХ: ГАСПАР УЛЛЬЕЛЬ, РИС АЙФАНС

Впервые за 20 лет роль Ганнибала Лектора досталась не Энтони Хопкинсу. Что, впрочем, логично, потому как новый роман и сценарий Томаса Харриса является приквелом – историей о молодом Ганнибале и его истоках. Фильм снял дебютант в полнометражном кино, а съёмки проходили в Европе и практически полностью на европейские деньги.

ХРЕБЕТ ДЬЯВОЛА (EL ESPINAZO DEL DIABLO, ИСТ-ВЕСТ)

- ЖАНР: МИСТИКА / ДРАМА
- РЕЖИССЕР: ГИЛЛЕРМО ДЕЛЬ ТОРО
- В РОЛЯХ: ЭДУАРДО НОРЬЕГО, ХУАН КАРЛОС ВЕЛЛИДО

Странная ситуация, ещё совсем недавно мы смотрели последний фильм Гиллермо дель Торо «Лабиринты Фавна». А теперь нам предлагают посмотреть «Хребет Дьявола», отгремевший во всём мире ещё в 2001 году. Но если вы оценили смесь военной драмы и фэнтезийной сказки, то вам наверняка понравится и эта работа режиссёра. Только здесь ужасы гражданской войны сдобрены мистикой о преследуемом призраком 10-летнем мальчике.

15 ФЕВРАЛЯ 2007 Г.

ПРИЗРАЧНЫЙ ГОНЩИК (GHOST RIDER, BVSPR)

- ЖАНР: КОМИКС / БОЕВИК
- РЕЖИССЕР: МАРК СТИВЕН ДЖОНСОН
- В РОЛЯХ: НИКОЛАС КЭЙДЖ, ЭВА МЕНДЕС, СЭМ ЭЛЛИОТ, ПИТЕР ФОНДА, УЭС БЭНТЛИ

Долгожданный «Призрачный гонщик» – очередная экранизация комикса Marvel, однако, в отличие от «Человека паука», взрослее и угрюмее. Нет, конечно, огненный демон-байкер не претендует на лавры хардкорного «Спауна», тут всё в рамках PG-13. Но даже девушка у нашего героя не милая и покладистая «соседка» Кирстен Данст, а жгучая 32-летняя Ева Мендес с кубинскими корнями.



ЧУЖИЕ

Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

...Я очень хорошо запомнила тот промозглый осенний день. С утра зарядил мелкий дождь, а к полудню уже лило как из ведра. Тогда в нашем дворе асфальта еще не было, поэтому никто и глазом моргнуть не успел, как там образовалось непроходимое болото. Я, тогда еще первоклашка, еле добралась до дома. Ступив в квартиру, я первым делом побежала в зал – проверять, не пополнился ли сервант сладостями (мама работала врачом, посему обладала волшебной способностью ежедневно приносить домой шоколадки и конфеты). Вместо шоколадок я обнаружила в зале незнакомый прибор светло-серого цвета. Он горделиво возвышался на телевизоре и нетерпеливо моргал зелеными циферками. От прибора, несмотря на начертанные на корпусе русские буквы «ВМ», веяло чем-то далеким, загадочным и заграничным. Из известных мне в то время объектов подобным эффектом обладали лишь вкладыши от жвачек, «Пепси-кола» и комиксы про Микки-Мауса (одноклассница однажды показывала). Чуть позднее выяснилось, что непонятный прибор был первым советским кассетным видеомагнитофоном «ВМ-12» и предназначался для просмотра иностранных фильмов с гнусавым переводом. Вместе с таинственной этой машинкой к нам попали четыре трехчасовые видеокассеты, с двумя фильмами на каждой. На одной из них был записан фильм «Чужие», который волей случая и был выбран для первого семейного просмотра. В этот ужасный вечер родились все мои фобии? За мои шесть лет самым страшным из увиденного был дракон из советского фильма «Сказка странствий» Митты. Но чудовищные создания из ленты Кэмерона перевернули мое сознание. Никогда ранее мне не доводилось видеть ничего столь кошмарного. В те годы я уже понимала, что страшилки из фильмов-сказок – это поролоновые куклы и переодетые актеры. Однако монстры из «Чужих» выглядели такими взаправдашними, что я целиком и полностью поверила в то, что мне довелось увидеть настоящих чудовищ, существ, которые в любой миг могут забраться в квартиру, скушать меня и мою семью. Больше года я боялась засыпать при выключенном свете – все время ожидала, что чужой вылезет из-под кровати… Позднее, поборов страхи, я посмотрела первую часть картины. Она потрясла меня даже сильнее, чем снятая с куда большим размахом вторая. Третью и четвертую часть я смотрела скорее по инерции – и Жене, и Финчер сняли вполне пристойные фильмы, однако до монументальности картин Скотта и Кэмерона им было далеко. Вышедшая же несколько лет назад экранизация кроссовера «Чужой против Хищника» и вовсе никак не тронула. Хотя к концу 80-х годов фильмов ужасов было снято просто неимоверное количество, именно монстры из цикла о «Чужих» почти официально считались одними из самых страшных существ в истории кинематографа. В отличие от других «культовых» пугал – вампиров, мумий, зомби, оборотней – чудовища из «Чужих» были лишены человеческого начала, они являли собой средоточие абсолютного, беспредельного и холодного ужаса. Признанный мастер жанра, Говард Ф. Лавкрафт, имей он возможность посмотреть «Чужих», безусловно признал бы показанных в картине созданий эталонным источником одновременно физического и космического страхов.

Так что же это за создания такие? Кто, как и зачем придумал их? Удалось ли им выбраться за пределы кинотеатров? Как, наконец, получилось, что столь колоритные создания, идеальные носители вируса страха, докатились до уровня обычных пугал? Будем разбираться.

Начальство инкубатора

Коллективную ответственность за появление на свет Чужих несут несколько человек. Сложно выделить среди них кого-то одного и назначить Создателем Номер Один. Поэтому на сей раз я вынуждена обойтись без традиционных экскурсов в историю – подробное описание жизненного пути каждого из приложивших руку к вселенной Чужих раздуло бы статью до совершенно неприличных размеров.

В одном из предыдущих номеров «Страны Игр» я рассказы-









1 **Рубка космического корабля «Ностромо». Все эти моргающие лампочки в 79-ом году выглядели весьма футуристично. Пожалуй, компьютеры и системы управления – это единственный морально устаревший элемент оформления «Чужого».**

2 **Вы не поверите, но дизайн «Ностромо» создавался в полном соответствии с актуальными для того времени спецификациями NASA (национального управления США по аэронавтике и исследованию космического пространства). Для съемок фильма было сделано три модели корабля: двенадцатидюймовая, увеличенная сорокавосьмидюймовая и гигантская семитонная махина. Первая использовалась в сценах полета, вторая – в сцене посадки, а третья – для демонстрации приземлившегося на поверхность планеты судна.**

вала о так и не увидевшем свет проекте сюрреалиста Алехандро Ходоровского. Чилиец собирался экранизировать «Дюну» Герберта и привлек для работы над картиной целую толпу талантливых людей, среди которых были Дэн О'Бэннон, Ханс Руди Гигер и Жан «Мёбиус» Жиро. Их сотрудничество с закрытием проекта не прекратилось, всему наработанному материалу тоже нашлось применение. Спустя несколько лет все эти люди приняли участие в работе над фильмом «Чужой» (Alien, 1979).
Дэн О'Бэннон и Рональд Шусетт придумали сюжет будущего фильма в 1976 году. Молодой О'Бэннон имел в то время за плечами лишь один серьезный сценарный опыт – легендарную низкобюджетную фантастическую картину «Темная Звезда» (Dark Star, 1974), снятую Джоном Карпентером. У Шусетта за спиной были шесть лет бесплодных попыток сделать хорошее научно-фантастическое кино. Для съемок требовались немалые деньги; спецэффекты, декорации, костюмы – все это стоило чертовски много хрустящих зеленых бумажек, а их-то как раз у Шусетта не было. Но в один прекрасный день он посмотрел «Темную Звезду» и понял: О'Бэннон – тот самый человек, который поможет ему снять недорогое фантастическое кино, способное покорить вершины киночартов. Рональд и Дэн встретились. Шусетт предложил О'Бэннону помочь ему с экранизацией одного из рассказов писателя Ф. Дика, права на который он недавно приобрел. О'Бэннон же в ответ вручил Рональду тридцатистраничную рукопись первого акта некой фантастической истории: «Если ты поможешь мне со вторым и третьим актом, то я помогу тебе с экранизацией рассказа Дика. Когда мы доделаем мой сценарий, то наверняка сможем уговорить кого-нибудь, вроде Роджера Кормана, финансировать этот фильм, ведь его можно будет снять за небольшие деньги...»
Все события фильма, по версии О'Бэннона, должны были происходить на космическом корабле, на борт которого проникло некое загадочное и враждебное существо. Дэн застрял после первого акта, потому что никак не мог придумать необычный способ проникновения чудища на корабль. Он хотел огорошить зрителя и не желал использовать набившие оскомину клише, вроде случайно незакрытого иллюминатора. Шусетт согласился помочь.
Однако потом О'Бэннона неожиданно пригласил Ходоровский. На этом работа над проектом Дэна прекратилась, и Шусетт принялся самостоятельно писать сценарий экранизации рассказа Дика. Шесть месяцев спустя «Дюна» приказала долго жить, и О'Бэннон вернулся обратно в Америку. У него не осталось ни гроша за душой, даже жить было негде. Его приютил Шусетт, и вместе они засели над старым сценарием. Однако ларчик никак не открывался – даже объединив усилия, им никак не удавалось придумать лазейку для монстра. Им казалось, что за долгие годы существования фантастического кинематографа выдумали уже все, что только возможно. Но потом... «Я проснулся посреди ночи, в моей голове крутилась идея. Я разбудил Дэна и сказал ему: "Есть! Придумал! Чужой запрыгивает на лицо персонажа и размещает в него свои семена.

Судьба ксеноморфа

Что ждет чужих в недалеком будущем? Не вымрет ли уникальный вид? Сейчас можно смело утверждать: не вымрет.
13 декабря компания Sega обрадовала поклонников цикла сенсационной новостью – Obsidian Entertainment (парни, ответственные за появление на свет Neverwinter Nights 2) займутся разработкой настоящей RPG, события которой будут происходить во вселенной чужих. Воссоединение игроков и слюнявых монстров произойдет на консолях последнего поколения и на PC.
А уже 15 декабря все та же Sega повторно обрадовала ксеноморфофилов, объявив, что компания Gearbox Software, создатель сериала Brothers in Arms, займется разработкой FPS, в которой, правильно, нам вновь доведется встретиться с чужеродными очаровашками.
Sega, разжившаяся правами на создание игр о чужих, взялась за дело весьма резво. Будем надеяться, что боевого задора старичков хватит на то, чтобы осчастливить всех страдающих от нехватки пристойных игр поклонников цикла.









Чужеродные маргиналы

Далеко не всем играм, посвященным чужим, удалось занести свое имя на скрижали истории. Некоторые продукты так и остались прозябать в ледяной безвестности веков.

В 1990 году компания Konami выпустила аркадный автомат Aliens. Игра, как видно из названия, основана на сюжете фильма «Чужие». Пользователь выбирал героя (лейтенанта Рипли или капрала Хикса) и отправлялся зачищать поверхность планеты LV426 от бесчинствующих чужих. Aliens могла похвастаться весьма приличной графикой и убедительным звуком. Но, к сожалению, она была слишком простой.

В 1993 году Sega выбросила на рынок электронных развлечений аркадный автомат Alien 3: The Gun. Из названия явствует, что игра имела непосредственное отношение к третьей части цикла и в качестве манипулятора использовала световой пистолет. Он, пистолет, кстати, представлял собой точную копию оружия, использовавшегося во второй части фильма о чужих.

Наконец, в 2003 году компания Sorrent осчастливила владельцев сотовых телефонов, выпустив FPS Aliens: Unleashed, в которой нам приходилось выполнять нелегкую работу по спасению человечества от зубов и когтей распоясавшихся ксеноморфов.

После этого монстр растет и развивается в чреве героя, а потом в середине фильма вырывается наружу!"», – вспоминает Роналд Шусетт.

Роналд и Дэн собирались дать будущему фильму название «Звездный Зверь» (Star Beast), режиссером картины должен был выступить сам О'Бэннон. С этими замыслами они и отправились к легендарному продюсеру Роджеру Корману. Его самого в городе не оказалось, однако один из его подчиненных любезно принял молодых людей. Ознакомившись со сценарием, он без промедления дал ему зеленый свет. О'Бэннон и Шусетт сказали, что для съемок им требуется 750000 долларов. Их заверили, что нужную сумму предоставят. Последующие события стали очередным звеном в цепи чудесных случайностей. Сейчас даже представить невозможно, как бы выглядел фильм, если бы его снял сам О'Бэннон на деньги легендарного трэш-продюсера, а ведь если бы за несколько дней до подписания контракта с Корманом Рональд и Дэн не отправились погулять по городу, то именно так все и было бы. Однако судьба, решив, очевидно, что она плохо потасовала колоду, карты пересдала. На прогулке сценаристы встретили Марка Хаггарда, занимавшегося вместе с О'Бэнноном в киношколе. Он попросил дать ему почитать сценарий «Звездного Зверя». На следующий день Хаггард позвонил молодым людям и сказал, что он может достать деньги на этот фильм; причем снять не как малобюджетную поделку, а на настоящей киностудии, с солидным оборудованием и необходимым инвентарем. Так сценарий и попал на стол к Уолтеру Хиллу (режиссеру и сценаристу, ранее работавшему с такими кинолегендами, как Сэм Пэкинпа и Джеймс Коберн), Дэвиду Гилеру (в ту пору весьма успешному сценаристу) и Гордону Кэрроллу (продюсеру, работавшему ранее со Стюартом Розенбергом над оскароносным фильмом «Хладнокровный Люк» (Cool Hand Luke, 1967) и Сэмом Пэкинпой над ледяным вестерном «Пэт Гэрретт и Билли Кид» (Pat Garrett and Billy the Kid, 1973)). Эти люди очень хотели сделать мрачный фантастический фильм ужасов, однако сами, не имея опыта работы в немэйнстримных жанрах, сценарий написать не могли. «Звездный Зверь» пришелся им по душе.

Обычная модель взаимодействия, когда неопытные сценаристы отдают текст продюсерам, а сами довольствуются гонорарами и упоминанием в списке создателей фильма, О'Бэннона и Шусетта не устраивала. Они желали принимать участие в каждой производственной фазе. Именно Дэн настоял на том, чтобы художник Ханс Руди Гигер участвовал в разработке визуальной составляющей картины. Восемь месяцев О'Бэннон и Шусетт сражались с продюсерами, считавшими дизайнерские работы Гигера слишком экстремальными. И лишь вмешательство Ридли Скотта, получившего к тому моменту режиссерское кресло, заставило продюсеров отступить.

История того, как почти неизвестный в то время Скотт был назначен режиссером картины, тоже заслуживает отдельного упоминания. Продюсеры, как ни старались, не могли привлечь к работе над фильмом ни одного звездного режиссера и ни одной яркой звезды. «Кто захотел бы работать над фильмом про робота и здоровенную ящерицу, имеющую привычку выползать из человеческой груди?» – шутит Шусетт. Захотел Ридли Скотт. Его последний фильм – историческая драма «Дуэлянты» (The Duellists, 1977) – снискал немалую славу в Европе, однако в США остался незамеченным. Это, впрочем, молодого режиссера не остановило – он собирался поставить еще одну историческую картину, но посмотрел «Звездные Войны» Лукаса и тотчас понял, что его призвание – делать вот такие фильмы, яркие, запоминающиеся, с большим количеством спецэффектов. Предложение занять режиссерское кресло фильма «Звездный Зверь», ставшего уже к тому времени «Чужим», пришлось как

1 По легенде, сделанные Гигером наброски личиночной стадии ксеноморфа столь сильно напугали одного из служащих таможни, что они были конфискованы и возвращены лишь после вмешательства О'Бэннона, разъяснившего, что на рисунках представлен дизайн монстра для фильма ужасов. Рисунки Гигера всегда выглядели столь реалистично, что их нетрудно было спутать с фотографиями. «Где, по-вашему, я бы мог сфотографировать такое? В Аду, очевидно?» – так реагировал художник на подобные курьезы.

2 Одна из самых впечатляющих сцен «Чужого» – «вылупление» эмбриона ксеноморфа из тела Кейна – была блестяще спародирована в великолепном фильме «Космические яйца» (Spaceballs, 1987) Мэла Брукса. Джон Херт вновь сыграл роль бедолаги, ставшего инкубатором для чужого; и когда монстр принялся вылезать из его груди, безнадежно завопил: «О, нет! Опять!». Впрочем, переродившийся монстр оказался значительно более дружелюбным нежели оригинал – вместо того чтобы пожирать остальных членов экипажа, он начал исполнять очаровательную песенку.

1


2


3




нельзя более кстати. Отсутствие звезд не пугало Ридли Скотта, он сам в то время проходил по ведомству талантливых новичков и на локомотив в виде первоклассных актеров рассчитывать не мог. Как показало время, малоизвестные (на то время) актеры, снявшиеся в «Чужом», справились со своей задачей не хуже любого звездного паровоза.
Рональд Шусетт вспоминает, что Скотт, никогда ранее не работавший над фильмами ужасов, попросил его и О'Бэннона раздобыть кассет с культовыми хоррорами – от «Вторжения похитителей тел» Дона Зигеля и «Ночи живых мертвецов» Джорджа Ромеро до «Психо» Альфреда Хичкока. «Я хочу понять, как заставить зрителя подпрыгивать от неожиданности и дрожать от страха», – объяснил им режиссер. Тысячи зрителей, кричавших от ужаса на показах «Чужого», убедились, что Скотт прекрасно усвоил уроки мастеров…
Первое продолжение – фильм «Чужие» – снял в 1986 году Джеймс Кэмерон, отец «Терминатора». Он же написал сценарий и самостоятельно придумал дизайн главного монстра – королевы-матки чужих. И хотя на съемках у Кэмерона и прочих членов съемочной группы возникали нешуточные разногласия, а бюджетные ограничения не давали фантазии режиссера развернуться на полную катушку, фильм стал настоящим кинематографическим прорывом и установил новые стандарты для фантастических боевиков.
Фильм «Чужой 3» снял в 1992 году малоизвестный режиссер Дэвид Финчер (спустя несколько лет он поставит революционный триллер «Семь» (Se7en, 1995) и блестяще экранизирует культовый роман Чака Паланика «Бойцовский клуб» (Fight Club, 1999)). Поклонникам цикла фильм памятен в первую очередь жуткой чехардой со сценариями, постоянными стычками между членами съемочной команды и продюсерами и прочими трудностями. В итоге получилось то, что получилось. Однако молодой Финчер сделал все, что в его силах.
Среди претендентов на режиссерское кресло четвертой части картины значились Дэнни Бойл, создатель драмы «На игле» (Trainspotting, 1996), и один из грандмастеров психологического хоррора – великий Дэвид Кроненберг. Однако в итоге фильм «Чужой: Воскрешение» снял француз Жан-Пьер Жене, уже сделавший к тому времени имя в кинематографе благодаря гениальным сюрреалистическим картинам «Деликатесы» (Delicatessen, 1991) и «Город Потерянных Детей» (La Cit? des enfants perdus, 1995). Увы, и здесь финансовые и организационные сложности не дали режиссеру возможности полностью выразить себя. Фильмом остались недовольны все – от сценариста картины Джосса Уэдона и художника Гигера, до кинокритиков и поклонников цикла.

Совершенное оружие

Стартовый фильм цикла представлял собой новаторский научно-фантастический хоррор. Тем не менее, первую половину картины действие развивалось в строгом соответствии с канонами. Космический корабль «Ностромо», отвечая на запеленгованные сигналы, приземляется на неизвестной планете, где члены экипажа находят инопланетный звездолет; при исследовании незнакомого судна, Кейн, один из космонавтов, натыкается на странную форму жизни, которая, пренебрегая всеми правилами хорошего тона, тут же вцепляется ему, Кейну, в лицо. Вместе с ним существо попадает на борт «Ностромо», где, спустя некоторое время, запускает в организм носителя эмбрион. Тут-то и приходит пора новациям. Разорвав грудную клетку Кейна, «младенец» выползает на свет божий, весьма быстро поднабирает в агрессивности и размерах и берется за остальных членов экипажа. В довершение всего один из космонавтов оказывается роботом, чья задача состоит в том, чтобы обязательно доставить чудовище на Землю. Спасается, обрекая себя на череду продолжений, одна лишь Эллен Рипли. Монстра же она выбрасывает в открытый космос.
Фильм «Чужие» начинается с того, что спасательную шлюпку, в которой Рипли улизнула с запрограммированного на самоуничтожение «Ностромо», подбирает космический корабль. Выясняется, что она провела в гиперсне 57 лет. Планета, на которой Эллен и ее бывшие коллеги столкнулись с чужим, ныне заселена колонистами. С ними внезапно пропала связь, и Рипли вместе с группой космического спецназа должна узнать, что же там произошло. Нетрудно, впрочем, догадаться – что. В конце концов в живых остаются лишь несколько человек (и половинка робота), а Рипли в очередной раз захламляет космос представителями инопланетной формы жизни – на этот раз в свободный полет она отправляет матку чужих. Кэмерон снял в присущем ему стиле великолепный фантастический боевик, доказав всему киномиру, что продолжения могут совершенно ни в чем не уступать оригиналам.
«Чужой 3» сюжетно продолжает предыдущую часть цикла. В погруженную в гиперсон Рипли откладывает эмбрион оставшаяся на корабле личинка. Личинка, не шибко разбираясь в правилах противопожарной безопасности, вызывает аварию на корабле, в результате чего капсулы с выжившими после «Чужих» героями, сбрасываются в спасатель-

1 Белые «веревочки», торчащие из шеи андроида Эша и столь сильно похожие на спагетти, на самом деле ими и являются. Кроме того, покопавшись во внутренностях робота, можно обнаружить луковые кольца. Если белая жидкость — майонез, то Эш оказывается вполне съедобным, причем не только для ксеноморфа.

2 Для «оживления» чужого были созданы два костюма и одна полноразмерная модель. Большую часть времени в обличии ксеноморфа щеголяет некто Боладжи Бадеджо, чей рост и комплекция показались Ридли Скотту при случайной встрече полностью соответствующими требованиям к облику чужого.

3 Сейчас в это верится с трудом, но в оригинальном сценарии О'Бэннона и Шусетта харизматичной Эллен Рипли не было. Культовый персонаж, создавший революционный для фантастических боевиков образ активной женщины-героини, в первоначальном варианте сценария был мужчиной.



1 Концовка, согласно которой, кровожадный монстр оказывается выброшенным в открытый космос, самого Ридли Скотта не устраивала. Он желал сделать куда как более пессимистичный финал, но руководство кинокомпании 20th Century Fox, узнав о планах режиссера, наложило немедленный запрет. Скотт собирался завершить фильм сценой, в которой чужой откусывает Рипли голову, садится в ее кресло и начинает диктовать ее голосом сообщение на Землю.





2 Сигурни Уивер долго отказывалась сниматься в сиквеле «Чужого» и отвергала все предложения кинобоссов 20th Century Fox. К тому времени уже устаканилась традиция, согласно которой продолжения популярных картин варились на скорую руку и предназначались исключительно для сбора денег с поклонников оригинальной картины. Согласилась актриса лишь после того, как ознакомилась со сценарием Джеймса Кэмерона. Он был сделан столь качественно, что Уивер оставила все сомнения и подписала контракт.



ный модуль, который отделяется от звездолета и отправляется в свободный полет. Спустя некоторое время спасательный модуль приземляется на поверхности планеты-тюрьмы. Погибают все, кроме Рипли и личинки. Вскорости личинка производит полноценного чужого, который и истребляет почти всех заключенных и персонал. Рипли тем временем обнаруживает, что внутри нее зреет новая матка. Пакостного монстра убивают посредством заливания свинцом, а сама Рипли, не поддавшись на уговоры прибывших представителей компании, прыгает в жерло печи. Финчер и сценарист Винсент Уард попытались достичь баланса между «хоррорностью» первой части и взрывным экшном второй, в результате же не добились ни того, ни другого. «Чужому 3» далеко и до атмосферы безнадежного страха фильма Скотта, и до сумасшедшего драйва картины Кэмерона.

«Чужой: Воскрешение» вызвал закономерное недоумение у поклонников цикла. Уж слишком сильно он выбивался из общей канвы – и сюжетом, и внешне, и по настроению картины разительно отличался от того, что мы видели в первых трех частях. Итак, спустя 200 лет после скоропостижной кончины Эллен Рипли, военные, движимые жаждой заполучить-таки совершенное оружие, делают клон героини и изымают из него эмбриона матки. На станцию прибывает корабль контрабандистов, везущий на борту людей, предназначенных для вынашивания чужих. Появившиеся на свет монстры ни в какую не хотят приручаться, вырываются на свободу и начинают истреблять незадачливых последователей Куклачева. Рипли вместе с контрабандистами, среди которых обнаруживается миловидная девочка-андроид, спасаются с корабля бегством. Под конец им приходится сразиться с мутантом, произошедшим в результате скрещивания ген чужого и человека. Рипли, не мудрствуя лукаво, выбрасывает родственника в космос. И далее следует самый слащавый среди всех серий цикла хэппи-энд.

В целом, если бы сценаристу и Жан-Пьеру Жене развязали руки, фильм получился бы чудесным. Однако жесткие финансовые ограничения и студийный диктат превратили потенциальный шедевр в нечто малосвязное и не очень вменяемое. Отдельные, впрочем, сцены заслуживают твердых одиннадцати баллов по десятибалльной шкале.

Предки и потомки

Кинематографическая вселенная знала немало фильмов, сюжет которых строился вокруг сражения между экипажем космического корабля и проникшим на его борт чужим. В первую очередь следует отметить картину «Это! Ужас из космоса» (It! The Terror from Beyond Space), снятую в 1958 году режиссером Эдвард Каном. В те годы у создателей научно-фантастических хорроров не было нехватки в уникальных приемах, поэтому кровожадный монстр зашел на корабль через дверь, которую забыли закрыть. Весь фильм злодей безнаказанно терроризировал экипаж (гранаты, автоматы и базуки не причиняли мерзавцу особого вреда), но в конце концов преставился в чудовищном взрыве. Продюсеры «Ужаса из космоса» усмотрели в фильме «Чужой» такое количество заимствований, что даже обвинили его создателей в плагиате.

В фильме «Планета Вампиров» (Terrore nello spazio, 1965), грандмастера итальянского хоррора Марио Бава, на приземлившиеся на незнакомой планете два космических корабля проникают создания, способные подчинять живых и мертвых членов экипажа. Некоторые сцены «Планеты Вампиров» довольно сильно напоминают эпизоды «Чужого», что не преминули в свое время отметить в популярном журнале Cinefantastique. Скотт и О'Бэннон прибегли к традиционному в таких случаях ответу – указали на то, что никогда не смотрели фильм итальянца.

Тем не менее, многие поклонники цикла склонны считать «Это! Ужас из космоса» и «Планету Вампиров» кинематографическими родителями «Чужого».

Из литературных предшественников «Чужого» стоит отметить, пожалуй, повесть канадского писателя-фантаста Альфреда Ван Вогта «Путешествие Космической Гончей» (The Voyage of the Space Beagle, 1950), точнее первую из образующих ее четырех частей. В этом произведении на борт приземлившегося на незнакомой планете космического корабля проникает некое весьма кровожадное кошкообразное существо, которое затем начинает нелегкую работу по истреблению экипажа. Классика.

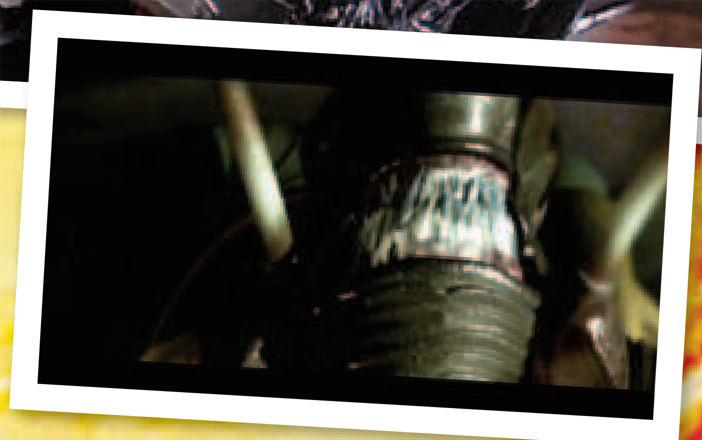
Каждый из фильмов о чужих подвергался безжалостной новеллизации. Картины «Чужой», «Чужие» и «Чужой 3» на бумагу перенес известный фантаст Алан Дин Фостер, а «Чужой: Воскрешение» – писательница Энн Криспин. Новеллизации кинофильмов, как известно, осуществляются в крайне сжатые сроки, не имеют никакой литературной ценности и предназначаются исключительно для изъятия лишних денежных средств у хардкорных почитателей франшизы. Помимо романов Фостера и Криспин набралась солидная стопка подражаний, среди авторов которых затесался даже великий Роберт Шекли. Наши соотечественники тоже отличились на литературном поприще – писатель Андрей Мартьянов, например, породил целых две книги о чужих («Чужие: Русский десант» и «Чужие: Операция "Рюген"»).

Специально для поклонников цикла в 1996 году выпущена занятная книга «Чужие: техническое руководство для колониальной пехоты» (Aliens: Colonial Marines Technical Manual) авторства британского геймдизайнера Ли Бриммиком-Вуда. Наконец, каждому правоверному фэну чужих просто жизненно необходимо раздобыть книгу «Чужой Гигера» (Giger's Alien), в которой сам Ханс Руди Гигер рассказывает о том, как создавался титульный монстр цикла. Комиксов о чужих существу-









ет великое множество. Среди них есть сюжетно связанные с фильмами произведения, самостоятельные вещи и сплавы с другими проектами. К примеру, выпущенный в 1992-ом комикс «Чужой против Хищника» (Alien versus Predator) породил одноименную вселенную, которая впоследствии разрослась книгами, электронными играми и фильмами. Подчиняясь безудержной фантазии комиксмейкеров, с чужими довелось схлестнуться Бэтмену (в двух частях графической новеллы Batman/Aliens), Супермену (Superman/Aliens и Superman/Aliens 2: God War), судье Дрэдду (Judge Dredd vs. Aliens: Incubus), парням с волшебными перстнями из «Зеленого Фонаря» (Green Lantern Versus Aliens) и прочим популярным супергероям.

Завоевание виртуального мира ксеноморфы начали в далеком 82-ом году, когда компания Fox Video Games отправила на рынок игру Alien, разработанную для консоли Atari 2600. Это был, вы не поверите, клон вышедшего годом ранее «Пэкмена» (Pac-Man), только вместо привидений по лабиринту сновали чужие, а вместо самого Пэкмена – член экипажа «Ностромо».

В 84-ом году Argonaut Games выпустила для Commodore 64 и ZX Spectrum еще одну игру с названием Alien (в 85-ом появилась версия для Amstrad CPC). В отличие от одноименного продукта Fox Video Games, Alien от Argonaut Games довольно близко следовала сюжету фильма. Игроку предстояло, управляя экипажем «Ностромо» ликвидировать бесчинствующего на корабле ксеноморфа. Сделать это можно было двумя способами – загнать монстра в переходный шлюз и выкинуть в открытый космос, или покинуть судно на спасательной шлюпке и взорвать «Ностромо». Несмотря на крайне примитивную графику, этот тактический симулятор (я затрудняюсь более точно дефинировать жанр игры) и сейчас оставляет крайне позитивное впечатление. Так, например, в эпизодах, когда кто-то из членов команды остается в одиночестве и вы слышите звуки, издаваемые приближающимся к нему чужим, становится действительно не по себе.

В 86-ом и 87-ом годах вышли две одноименные игры – Aliens: The Computer Game от Activision и Software Studios соответственно. Обе они основаны на событиях второго фильма цикла. Продукт Activision представлял собой шесть объединенных между собой мини-игр, предлагавших игроку принять участие в памятных по фильму Aliens событиях (например, спасение Ньют или битва с королевой чужих). Игра же от Software Studios была обычным экшном от первого лица.

В 1987 году совсем еще молодая японская компания Square (да-да, та самая) выпустила для MSX аркадный платформер Aliens. В нем нам предстояло исполнить роль Эллен Рипли и произвести на захваченной чужими планете масштабную зачистку. Почитателям сериала Final Fantasy будет интересно узнать, что саундтрек для игры написал небезызвестный Нобуо Уэмацу.

Разработанный в 1992 году компанией Probe Software для Amiga, Commodore 64, NES, Game Gear, Mega Drive и Sega Master System платформерный боевик Alien 3 ничем особенным среди череды подобных игр не выделялся и внеземной восторг мог вызвать лишь у наиболее преданных почитателей цикла. В 93-ем компания LJN выпустила одноименную игру для SNES, разработанную все теми же Probe Software. И в том же 93-ем – Alien 3 для Game Boy, созданный Bits Studios.

Игра Aliens: A Comic Book Adventure, разработанная умельцами из Cryo Interactive Entertainment и изданная в 1995 году компанией Mindscape, представляла собой весьма приличный и увлекательный квест. Навеяна она, как явствует из названия, не столько сюжетом оригинального киноцикла, сколько комиксами от Dark Horse. В игре нам предстояло, управляя сообразительным лейтенантом колониальной пехоты, выяснить, что за чертовщина происходит на базе колонистов-терраформеров, а после благополучно унести с обреченной планеты ноги.

В 1996 году Acclaim Entertainment издала разработанный Probe Entertainment шутер от первого лица Alien Trilogy. В этой игре нам предстояло взять на себя роль Эллен Рипли и, вооружившись солидным арсеналом, продемонстрировать ксеноморфам кузькину мать. Alien Trilogy существовала в версиях для Sega Saturn, PlayStation и PC. Консольные версии были для своего времени весьма и весьма недурны, но порт игры для персонального компьютера ничем выдающимся не отличался и был довольно жестоко разруган критиками.

Разработанная в 98-ом компанией Mythic Entertainment игра Aliens Online приказала долго жить еще в далеком 2000 году. Это был довольно симпатичный онлайновый FPS по фильму Кэмерона. Игрок получал возможность выбрать одну из сторон классического конфликта – колониальную пехоту или кровожадных ксеноморфов – и нырнуть в жерло виртуальной войны. Вся эта радость обходилась поклонникам цикла всего лишь в 9 долларов 95 центов ежемесячно.

Британская компания Argonaut Games, основательно деградировавшая в конце 80-х – начале 90-х, разработала к концу 2000 года игру Alien: Resurrection для платформы PlayStation. Несчастный FPS, довольно близко следовавший сюжету одноименного фильма, был безжалостно разгромлен критиками и скоропостижно списан на свалку истории, так и не успев дать побеги в виде запланированных версий для Dreamcast и PC. Сильнее всего игру ругали за отсутствие вменяемого сюжета и за чудовищную систему управления.

Внушительное количество электронных игр породил «Чужой против Хищника». Но об этой вселенной я подробно расскажу в другой раз, иначе меня линчуют за перерасход журнальной площади. СИ

1 Фильм «Чужие» существует в двух версиях – обычной и специальной. Специальная редакция длиннее оригинала на 17 минут и включает ряд удаленных сцен. Однако, как в и случае с первой частью картины, обычная версия ничуть не уступает расширенной. Почти все вырезанные сцены лишь замедляли действие или даже наносили урон общей логике повествования. Так, например, в специальной версии есть совершенно необязательный эпизод, в котором Ньют с семьей находит заброшенный корабль пришельцев (тот самый, из первой части), в результате чего к лицу ее отца приклеивается личинка чужого.

2 Художник Гигер непосредственно участия в работе над фильмом «Чужие» не принимал (использовался лишь его дизайн титульного монстра из первой картины). Внешний вид нового чудовища – королевы чужих – придумал и нарисовал сам Джеймс Кэмерон.

3 Сцена битвы управляемого Рипли робота-погрузчика и королевы чужих представляет собой значительно улучшенную и кардинально переработанную финальную битву из ранней любительской короткометражки Кэмерона – «Ксеногенезис» (Xenogenesis, 1978).



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

МАКОТО СИНКАЙ

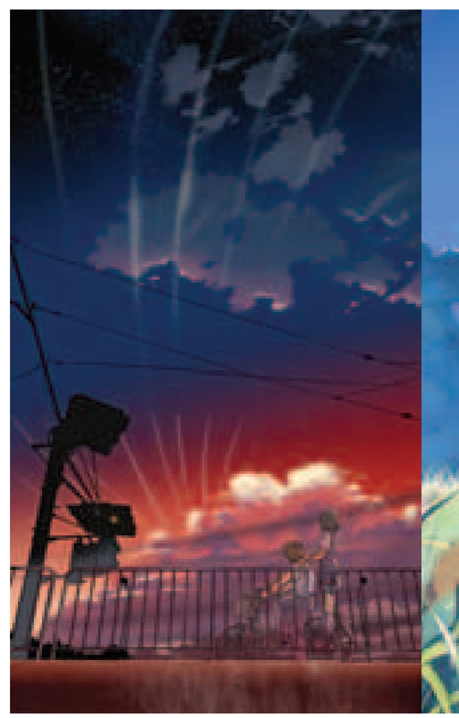
АНИМЕ: «За облаками» (2004), «Голос далёкой звезды» (2002) **РЕЖИССЕР:** Макото Синкай **КОМПОЗИТОР:** Тенмон **НАШ РЕЙТИНГ:**

Пословица утверждает: «один в поле не воин». В мире современной медиа-культуры эта народная мудрость как нельзя более справедлива. Многие художники и мангаки начинают в одиночку, но среди создателей аниме игра идёт по другим правилам. Если ты возглавляешь команду, то уже не можешь делать то, что хочется, отчитываясь перед собой; ты выполняешь заказ продюсера и держишь ответ перед начальниками. Редкий режиссёр получает полную свободу творчества, ведь он отвечает за целую студию, и коммерческий провал недопустим. Само словосочетание «аниматор-одиночка» вызывает усмешку: на что, простите, он будет жить? Удивительная история «свободного» режиссера Макото Синкая – редчайший пример того, как в битве со злом победило не бабло, а добро и талант.

Синкай родился в 1973 году недалеко от Токио, в университете изучал японскую литературу. Получив диплом, он устроился в не самую маленькую компанию по разработке компьютерных и видеоигр, где пять лет занимался дизайном и анимацией видеороликов. Вскоре он осознал тщетность будничной работы и понял, что застрял на одном уровне, не приобретает новых навыков и не развивает старые. К двадцати четырём годам Синкай в свободное время начал экспериментировать с «домашней» анимацией. Вскоре появился черно-белый пятиминутный фильм «Девушка и Кот», ставший переломным в жизни талантливого парня. Это было полностью некоммерческое начинание, фильм распространялся на аниме-конвентах на CD-R-болванках, которые Синкай писал по вечерам на домашнем компьютере, но несмотря на это он всё равно привлёк внимание больших игроков, увидевших потенциал в молодом аниматоре. «Девушка и Кот» – последняя анимационная лента, созданная Синкаем полностью в одиночку: монолог он записал на микрофон в свой комнате, а звук работы флуоресцентных ламп получил, постукивая заколкой по стеклу.

Компания CoMix Wave нашла возможность поддержать Синкая, но с одним условием: поддержка и помощь – разные вещи. Компания давала строго ограниченные гарантии, связанные, в основном, с финансированием и дистрибуцией, а вся творческая работа оставалась на начинающем режиссере. Одно время он совмещал карьеры разработчика и аниматора, но вскоре плюнул на игры и с головой погрузился в создание двадцатиминутного «Голоса далёкой звезды». Больше полугода Синкай провел за монитором домашнего «Макинтоша», в обычных, всем доступных программах создавая свой первый большой анимационный фильм – таким, каким видел его сам, не подстраиваясь под продюсеров и зрителей. На ранних раскадровках видишь пометки от руки: «Отлично придумано! А сделать-то это как?» По ходу работы осваивая мастерство аниматора, монтажера и режиссера, Синкай трудился не покладая рук. Ещё в статье, посвященной «Девушке и Коту», он написал: «Фильм требует так много труда. Фильм не приносит денег. По уровню качества он остается лишь имитацией или посвящением коммерческим произведениям... Сколько людей в мире готовы смотреть фильмы, выполненные кем-то в одиночку?» Оказалось – миллионы, если твоя работа из тех, что могут затронуть струны человеческой души.

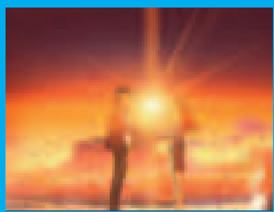
Удивительно нежная и трагическая история влюбленных, разделенных пространством и временем, способных общаться только по SMS, да и то с задержкой в несколько лет, принесла Синкаю международную популярность, финансовую независимость и признание в индустрии. Конечно, не сразу. Поначалу ленту показывали в одном (!) кинотеатре в Токио, где за месяц ее посмотрело рекордное количество зрителей – аж четыре тысячи человек! Тогда это было невероятно много, а сегодня Синкая зна-

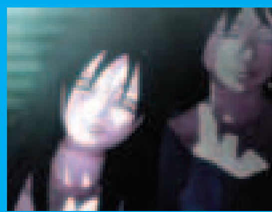




АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Waking Hour, смонтированный из сцен аниме «За облаками» на песню Gravity в исполнении Виены Тенг; японский промо-ролик второго сезона аниме-сериала Ikkitousen («Школьные войны»); российский трейлер аниме-сериала «Волчий дождь»; официальный анимационный клип на композицию Smile Again группы Ram Rider из подборки Amazing Nuts!, созданной на Studio 4C.











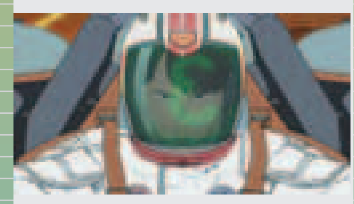




ют и любят в сотни раз больше поклонников по всему миру. Оказалось, что один человек хоть и не может обеспечить плавную, кропотливо проработанную анимацию, но в его власти создать красивейшие фоны, грамотно смонтировать кадры, прикрыв недостатки, а искренний сюжет и трогательные персонажи очаруют даже скептически настроенного зрителя. «Голос далекой звезды» заканчивается проникновенной песней композитора Тенмона (это псевдоним, настоящее имя он предпочитает не раскрывать), который стал таким же другом и спутником Синкая, каким Джо Хисаиси является для Хаяо Миядзаки. Песню исполнила знакомая Синкая, никогда прежде не выступавшая публично, а первую версию озвучки аниматор записал дома, вдвоем со своей женой, и лишь для коммерческого издания была создана новая многоголосая дорожка (на российском DVD вы сможете услышать обе). Следующей работой Синкая стал полуторачасовой полнометражный фильм «За облаками». Такой объем работы один человек осилить уже не в состоянии (разве что за десять лет уединения и медитации на вершине Фудзи), и теперь, прослыв опытным режиссером, наш герой собрал небольшую команду помощников и опять заперся дома на полгода. Фильм получился

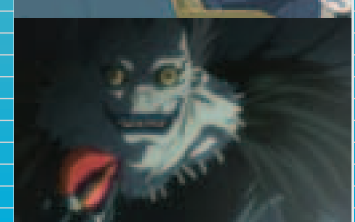
Short News Super Turbo EX Edition

Битва видеоформатов следующего поколения постепенно разгорается, и студии анонсируют всё больше новых дисков с аниме высокой чёткости. Если раньше из Японии шли сплошь новости о выходе того или иного фильма на Blu-ray, то январь проходит под знаком HD DVD. Так, к коллекционному японскому DVD-изданию замороченного меха-эпика Rahxephon будет прилагаться HD DVD диск с полнометражным фильмом на основе сериала. Напомним, что формат HD DVD позволяет печатать диски, которые читаются как обычные DVD в старых приводах и как HD DVD – в новых, и именно в таком виде будет выпущен фильм по Rahxephon. Американское отделение Bandai обещает издать на HD DVD полнометражные Cowboy Bebop и Ghost in the Shell, хоть и не называет конкретных дат. А в Японии тот же Bandai анонсирует релизы The Wings of Honneamise, Patlabor и Patlabor 2, да не просто так, а совместно с Microsoft. Компании объединились, чтобы оптимизировать кодек VC-1, используемый в HD DVD, специально для записи аниме в ещё более высоком качестве. Оптимизация ведется только над кодирующей частью алгоритма – методы декодирования, вшитые во все приводы HD DVD, остаются неизменными. И, наконец, специальная новость. Freedom, свежая OVA от Кацухиро Отомо из жизни гонщиков будущего, будет издана именно на HD DVD. Ура высокочёткой рекламе лапши Cup Noodle!



Американское издательство Viz Media лицензировало Death Note, одно из самых популярных аниме текущего сезона. Событие само по себе примечательное – крайне редко англоязычная компания тратит деньги на сериал, который ещё даже не закончен. И куда более интересно, что американцы теперь собираются делать с приобретением: кодировать в видеофайлы с субтитрами и легально распространять через Интернет, причем «англоязычные эпизоды будут публиковаться лишь незначительно позже японской телетрансляции». Это создает прецедент, важный для всех энтузиастов планеты: недалек тот день, когда «чистое» цифровое аниме мы сможем смотреть в тот же день, что и японцы. А пока – копите ваши денежки... и не забудьте про широкополосный доступ к Сети.





Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с XL Media разыгрывает два диска «Коллекционное издание: Макото Синкай». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 марта.

ВОПРОС:
ГДЕ НАЧИНАЛ СВОЮ КАРЬЕРУ МАКОТО СИНКАЙ?

1. В FALCOM (РАЗРАБОТЧИК РОЛЕВОЙ СЕРИИ THE LEGEND OF HEROES).
2. В CAVE (АВТОРЫ ПОПУЛЯРНЫХ АРКАДНЫХ СКРОЛЛ-ШУТЕРОВ).
3. В GANBARION (СОЗДАТЕЛИ JUMP SUPERSTARS ДЛЯ NINTENDO DS).



Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

Три DVD с аниме «Боевые роботы дзинки» получает Анастасия Бискаева из Новосибирской области. В Новый год японцы едят лапшу, чтобы жизнь была такой же длинной.

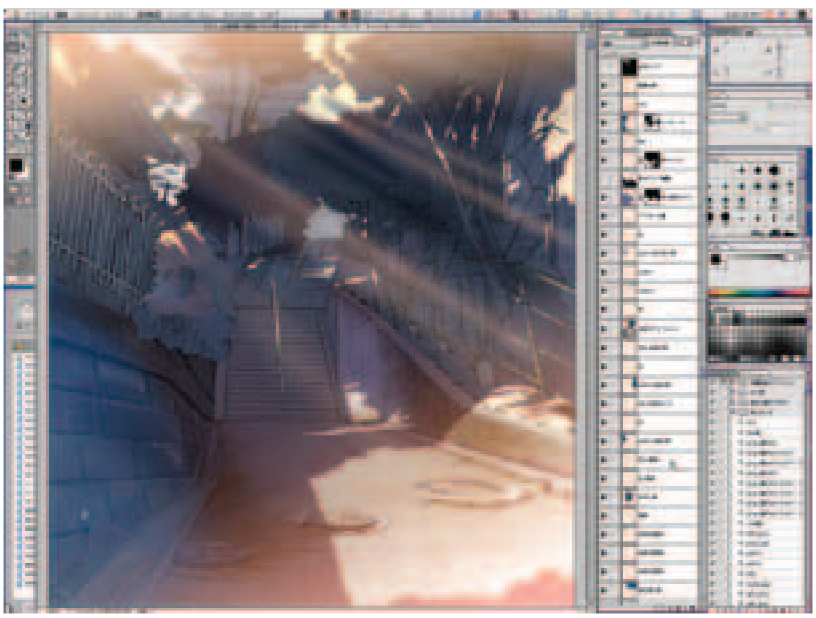


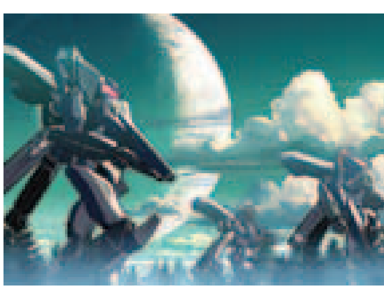


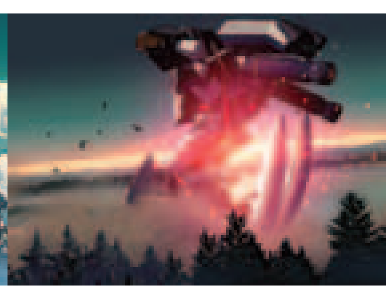
НОВЫЙ ФИЛЬМ!

Следующая работа Макото Синкая, полнометражный фильм Byosoku 5 Centimetre («Пять сантиметров в секунду»), будет готова уже этой весной. Режиссер объяснил, что устал от научной фантастики в своем творчестве и теперь решил снять простой фильм о простой любви. Часовая картина разбита на три части, и в каждой будет запечатлен некоторый этап человеческих отношений. Звуковую дорожку к фильму опять пишет Тенмон, а в качестве главной музыкальной темы ленты выступит One more time, one more chance Масаеси Ямадзаки, написанная десять лет назад и хорошо знакомая каждому японцу. Синкай выбрал именно эту песню, потому что хотел сделать фильм еще более «обычным», но талант в землю не зароешь. В официальных трейлерах отчетливо заметен почерк мастера: трогательные персонажи, необычные планы и безумно красивые закаты мы увидим еще не раз.

удивительно красивым, но сбивчивым и непонятным: если прошлые работы затрагивали простые чувства, то здесь в дело вступают мистические исчезновения и заумные альтернативные вселенные, от которых сам автор решил отказаться даже уже в грядущей ленте «Пять сантиметров в секунду». Тем не менее, «За облаками» более чем успешно прошел в японских кинотеатрах, DVD-издание полностью оправдало возложенные на него надежды, и некоторые восторженные критики, не стесняясь, называли Синкая «вторым Миядзаки». Он сам отшучивается, уверяя, что недостоин даже быть упомянутым в одном предложении со светилом аниме-индустрии.
И, наконец, мы счастливы, что благодаря российской компании XL Media лучшие работы этого самобытного режиссёра теперь доступны и отечественному зрителю. Полнометражный фильм «За облаками» был выпущен на отдельном диске, но мы хотим обратить ваше внимание на замечательное двухдисковое коллекционное издание работ Макото Синкая, где на дополнительном DVD записаны ранние работы мастера: «Голос далёкой звезды» и «Девушка и Кот». Диски снабжены информативными буклетами, со страниц которых к зрителю обращается скромный трудолюбивый аниматор, рассказывая читателю, как шаг за шагом, через кропотливый труд создавались эти ленты. Коллекционное издание – уже не просто болванки с кино, а тонкая ниточка между вами и хорошим человеком Макото Синкаем, живущим далеко-далеко, в совсем другой стране. Представьте: вы сидите с ним вдвоём холодным зимним вечером, пьёте чай с козинаками, вертите в руках награды международных кинофестивалей, и он говорит: «А знаешь, с чего всё началось? Сейчас расскажу...»



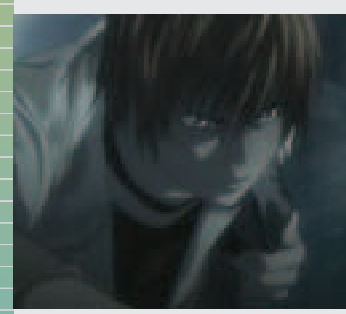




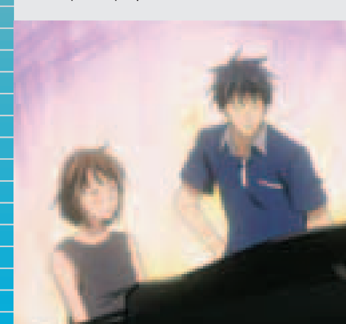


Super ShortNews Turbo EX Edition

Рекорд взят! Шесть лет среди аниме, транслируемого после полуночи, самым популярным считалось боксёрское Hajime No Ippo с рейтингом в 4.8%. Одиннадцатого января романтическая мелодрама Nodame Cantabile превзошла предыдущее достижение больше чем на полпроцента, набрав 5.4% аудитории. Это автоматически делает Nodame Cantabile лучшим январским дебютом; трогательная история прилежного Синьити и одаренной, но неловкой и смешной пианистки Нодаме уже покорила сердца двадцати миллионов японцев, когда прошла на экранах в формате телесериала «с живыми актерами», а теперь превращается в аниме и выходит на международную арену. Берегись!
Начиная с 2007 года, Академия Киноискусств Японии будет выдавать ежегодный приз в категории «лучший анимационный фильм» – проще говоря, в индустрии аниме появляется свой «Оскар» (раньше мультипликации приходилось конкурировать с игровым кино). На соискание приза номинированы пять работ: Gedo Senki от Studio Ghibli и Горо Миядзаки, фэнтезийное приключение Brave Story, детский и очень необычный мультфильм про волка и козлёнка Arashi no Yoru ni, подпольная романтическая история Toki wo Kakeru Shoujo и десятая полнометражка из жизни маленького детектива Конана – Tanteitachi no Requiem. Победитель будет объявлен в феврале.



Журналы манги в Японии и так всегда стоили сущие копейки, и вот тебе: с января стартует первый в стране бесплатный (!) еженедельник Comic Gumbo, окупающийся полностью за счет рекламы. Сто тысяч экземпляров каждый вторник безвозмездно раздаются школьникам, студентам и служащим, спешащим на работу или учебу. Объём издания впечатляет: 230 страниц, а это даже больше, чем у «СИ»! Впрочем, завидовать тут особенно нечему: по традиции, японские журналы манги печатают на ужасной, «туалетной» бумаге. Каждый номер будет доступен в Сети по адресу http://gumbo.jp/pc – к сожалению, только на японском языке и после предварительной регистрации.



Мини-обзоры

ВАНДРЕД. ПЕРВЫЙ КОНТАКТ

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТАКЕСИ МОРИ, 2000 · РОССИЯ

ОЦЕНКА:



Давным-давно, в далёкой-далёкой галактике мужчины и женщины жили на разных планетах, вели кровопролитные войны, а в свободное время размножались почкованием. Сильный пол с планеты Тарак отправлял боевые крейсера на родной дом яростных амазонок, планету Меджеру. Разнорабочий Хибики Токай зайцем попадает на армейский звездолёт, и, когда судно атакуют девушки-пираты, его никто не хватился. Хибики и ещё два оболтуса попадают в плен к женщинам, всё взрывается, два космических корабля превращаются в один и оказываются заброшены в далекий уголок галактики. Где теперь злейшим врагам придется сплотиться перед лицом новой угрозы. «Вандред» переплетает космические сражения в трёхмерной CG-графике с обычной гаремной комедией в стиле «среди баб один прораб», в сумме давая на удивление годный результат. Неплохо.



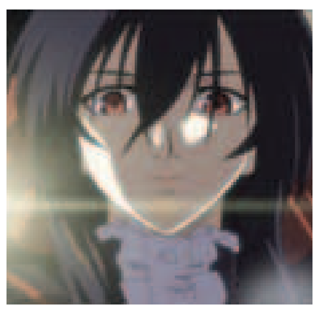
COYOTE RAGTIME SHOW

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: МАЦУРИ ОСЭ, 2006 · РЕГИОН: США

ОЦЕНКА:



Coyote Ragtime Show – удивительный сериал. Действие первого эпизода начинается на удаленной планете, в пустыне, в тюрьме строгого режима... и превращается в фарс минуте этак на третьей. Неудивительно, что веселые фансабберы тут же сделали пародийный перевод первой серии – субтитры, не имеющие никакого отношения к оригинальному тексту, зато зло издевающиеся над всеми штампами сериалов жанра «девочки с пушками». Из тюрьмы бежит заключенный, и – внезапно – раздается клич «вызовите готических лолит!», и с неба спускается дюжина (!) девочек-роботов в готических нарядах. Следует много крови, потом появляется злодей и приводит гигантских жуков (!). Словом – полный бред за гранью адекватности, настолько идиотский, насколько изобретательный и смешной. Серьёзно смотреть это невозможно, а вот на «чтоб поржать» двенадцать симпатичных девочек и Акио Оцука в роли главного злодея тянут отлично.



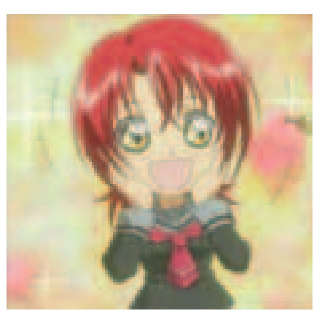
LA CORDA D'ORO ~PRIMO PASSO~

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: РЕЙКО ЕСИДА, 2006 · РЕГИОН: ЯПОНИЯ

ОЦЕНКА:



Если вывернуть идею «среди баб один прораб» наизнанку, то получится сериал для девочек, где среди мужиков одна... одна... скажем, одна принцесса. По законам жанра, девочка непременно должна быть неумехой (параллель с «Вандредом» постройте сами), и вот: Кахоко Хино – ученица в волшебной музыкальной школе. Она обладает особым даром – может увидеть фею, по чьей просьбе была основана школа, – и это делает её вхожей в круг избранных студентов. Скоро все они должны будут выступать на музыкальном конкурсе, а Кахоко толком ни на чём играть и не умеет. О ужас! Героине грозит феноменальный провал, после которого её уже никто не возьмёт в жёны. Неужели десяток стройных, опытных и внимательных юношей с разноцветными волосами не научат её превратностям музыки? Обязательно научат, и не просто так, а со всеми положенными жанру романтическими завихрениями.



Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Получите, распишитесь

Призовую подписку получает Ализка Филатова за самое неожиданное письмо номера. Мы-то думали, девушки равнодушны к хентаю!

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно спрашивать нас, какие игры взять при покупке новой консоли. Елы-палы, это же ваш выбор. Вам потом в них играть. Соберитесь, составьте черновой список, изучите конъюнктуру и сделайте окончательный выбор. Наши обзоры вам помогут, и, в крайнем случае, мы всегда будем рады обсудить ту или иную игру на страницах «ОС».

ПИСЬМО НОМЕРА

Ализка Филатова,
alizka_filatova@mail.ru

Здравствуй, дорогая редакция «Страны Игр»!
Знаете, писать про то, что я люблю читать номер за номером «Страны», не буду. Это отрывает меня от чтения нашего вселобимейшего журнала. А особенно любимой рубрики. Какую страницу я сейчас читаю?! Ха! Разумеется, рубрику «Банзай!». Не так давно публиковали статью «Хентай-2». Жаль, с первой частью я не знакома, ведь совсем недавно читаю ваш журнал. Жаль, что не видела прошедших номеров, наверное, многое упустила. Правда? Да ладно. Почему я читаю «Страну Игр»? Нет, вовсе не из-за игр. Я не какая-нибудь геймерша-энтузиастка, которая тащится по The Sims или еще каким-либо подобным ей игрушечкам. Я – блондинка! Самая что ни на есть натуральная, гуляющая со здоровенной пушистой собакой и обожающая общение. В общем, самая-самая!
И знаете, в знак, наверное, солидарности, хвалить себя не буду. Похвалы хватает сполна. Поклонников, слава богу, куча. На самохвальство рассчитаны брюнетки, не правда ли? Лучше скажите вот что. Когда наконец моя любимая «СИ» расширит полюбившуюся мне (и, не сомневаюсь, многим) рубрику о японской поп-культуре? Знаете, мало, ребята, мало. Статьи интересные, и я порой забываюсь (что, в общем, мне не свойственно) и теряю голову, рассматривая симпатичных японских красоток. Это все очень и очень замечательно! Просто потрясно!
И я понимаю, что только ради меня (кстати, а почему нет?) рубрику не расширят, но настолько же и верю, что вы поможете мне найти самые свежие рисунки из раздела «Хентай». Понимаете, в нашем городе достать что-то анимационное «про это» очень сложно. Фильмы с мангой и те приходят далеко не часто, да и с большим опозданием. Хентай... его попросту нет.
Спрашиваю у продавцов-консультантов, на что получаю лишь миленькие улыбочки с отказом. Пожалуй, хентай сам по себе вовсе не существует в городе. Приходится часами бродить по, простите, порно-сайтам, скачивая некачественные картинки. А те, что бывают на дисках к журналу, редко тянут даже на легкую эротику.
Поймите меня правильно, но для девушки, чуть ли не на каждом уроке рисовавшей пугающие учителей сцены, – подобное ограничение как слишком мелкая соль на слишком крупную рану. Прошу вас, помогите со ссылками! Уверена, многие из редакторов, увлекающиеся японс-



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

РУССКИЕ СТЕРЕОТИПЫ

Здравствуйте! Просмотрел старые номера «СИ», в частности, заглянул в «Обратную Связь», и захотел написать сам. Неделю назад купил «Антологию CS». В основном играл в CS 1.6, но, оказавшись на даче без Интернета, решил попробовать и Condition Zero: Deleted Scenes. Игра помогла скоротать дни перед Новым годом, но когда я дошел до третьей миссии, то возмутился! В этой миссии игрока заставляли «мочить» русских. Кстати, если вспомнить, то во многих играх игрока заставляли «мочить» русских. Это, согласитесь, ужасно. Почему русские в представлении людей с Запада – террористы? Почему? Вроде, мы должны ассоциироваться, например, с охотниками? Ведь издавна у русских князей, да и у обычного народа, любимым развлечением было охотиться. Мы должны РАЗРУШИТЬ ЭТОТ СТЕРЕОТИП!!!

Александр Кочетков,
games-king@mail.ru

**ЗОНТ ** *Конечно! Братья, мы должны разрушить этот стереотип, даже если для этого придется ПРИБЕГНУТЬ К ТЕРРОРИЗМУ!!! Шутка, конечно, но очень грустная. Если серьезно, то немцы, наверное, очень расстраиваются, когда видят игры о Второй мировой. А уж арабам вообще современные шутеры лучше в руки не брать. Уж извините, не могу согласиться с националистским тезисом «мочить русских это ужасно». А кавказцев не ужасно, что ли? Русские и сейчас на Западе ассоциируются с СССР, холодной войной, коммунизмом и ядерной угрозой. Не удивительно, что нас и сейчас воспринимают как «вероятного противника». А что делают с противником? Правильно, мочат в сортирах. Это еще наш президент сказал.*

**ВРЕН ** *Просто нужна игра, где русские мочат американцев.*

ВЛИЯНИЕ ИГР НА УМЫ ПОДРОСТКОВ

Нет, я про GTA-Doom-Manhunt писать не буду. Ну, может в конце письма чуть-чуть про GTA. Лучше давайте вспомним про Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure – игру про мастеров наскального рисунка, то есть граффитчиков. В ней надо было разрисовывать стены и поезда в метро, драться с полицейскими, приходилось и городское имущество портить – короче, стать вандалом. Трэйн настоящий антигерой – как и персонажи GTA, Scarface, Manhunt, Bully и т.п. И как каждый «хороший

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС ДОСТАЛИ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Когда, наконец, выйдет PC-версия Call of Duty 3?

Никогда. По крайней мере, это нынешний официальный ответ от издателя. Теоретически, поскольку игра построена на модифицированном движке от Call of Duty 2, портировать ее на PC не составит особого труда, но, видимо, Activision решила оставить третью часть консольным эксклюзивом.

Зачем разработчики гонятся за стандартом 60 кадров в секунду, если глаз различает всего 24?

24 кадра в секунду – нижний предел, но не верхний. Вспомните: человек сознательно не видит 25-ый кадр, но, тем не менее, глаз замечает его и доносит до подсознания. Точно так же глаз замечает разницу между одной и той же игрой на 30 и 60 кадрах в секунду. Вы не сможете уловить ее на сознательном уровне, но почувствуете, что на 60 кадрах в секунду картинка выглядит более плавной и естественной.

Подскажите, пожалуйста, как переписать сохранения с PC на PS2? Пробовал через флэшку, не выходит.

Официального способа копировать сохранения с PC на PS2 через флэшку не предусмотрено. Но. Энтузиасты специально для создания резервных копий сохранений написали программу uLaunchELF, которая как раз и работает с устройствами USB-памяти. Кроме того, есть специальные карты памяти для PS2, которые можно подключить к PC через USB.

УДИВИТЕЛЬНО, НО В ЭТОТ РАЗ «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ» НЕ ПОЛУЧИЛА НИ ОДНОГО (НИ ОДНОГО!) ВОЗМУЩЕННОГО ПИСЬМА ПО ПОВОДУ СТАТЬИ «ХЕНТАЙ-2», ХОТЯ НАШ ПЕРВЫЙ РАССКАЗ О ЯПОНСКОЙ РИСОВАННОЙ ЭРОТИКЕ ДОЛГОЕ ВРЕМЯ СЛУЖИЛ ПРИЧИНОЙ ДЛЯ ЖАРКИХ СПОРОВ. В ЭТОТ РАЗ ВСЕ ЕДИНОДУШНЫ: СМАЗЛИВЫЕ ДВУХМЕРНЫЕ ДЕВОЧКИ – ТО, ЧЕГО «СТРАНЕ ИГР» ВСЕГДА НЕ ХВАТАЛО. ВЫ ТОЛЬКО ПОСМОТРИТЕ, КАКОЕ ЧУДЕСНОЕ ПИСЬМО СЕГОДНЯ ПОПАДАЕТ НА ЗОЛОТУЮ ПЛАШКУ!

кой поп-культурой, знают лучшие зарубежные сайты на эту щекотливую тему – о японских трусиках и обо всем, что происходит после их исчезновения с положенного (хотя тут уж как сказать) места.
А может, кто-то из вас знает и отечественные ссылки на эту тему? Искренне прошу помочь.
Желаю удачи и, конечно же, больших печатных объемов. В частности объемов «объемным» девицам рубрики «Банзай!». Спасибо!
P.S. Кстати, Врен. Не верь, что ты смахиваешь на девочку. Тебе идет с длинными волосами, а в косплейном наряде Клауда ты, наверное, еще и очень сексуальный.

**ЗОНТ ** *Вы же понимаете, держать бесплатный сайт с хорошими хентайными картинками – лучший способ растратить бюджет небольшой африканской страны. Поэтому на входе в почти все тематические сайты с вас захотят таньгу некоторой длины. И еще не факт, что внутри окажется что-то дельное. Но. Выход из этой ситуации есть. Лучший хентайный ресурс из мне известных (а я здесь отнюдь не профи) – это «офигенно анонимный» подфорум /h/ на Дваче (http://2ch.ru). Там вам с ходу дадут пятьдесят страниц разного и хорошего (подчеркиваю, разного и хорошего) хентая, а дружелюбные «анонимусы» всегда подскажут, где взять еще. Из спортивного интереса можете зайти на обычные хентайные сайты вроде циничного Aeris Dies (http://aerisdies.com) и лично убедиться в их ущербности.*

**TD ** *Зонт удивил, порекомендовав отечественный «Два.ч», а не аналогичный по идее и реализации буржуйский 4chan, на котором посещаемость выше, как минимум, на пару порядков. Прямая ссылка на тамошний хентайный подфорум: http://orz.4chan.org/h/.*

**ВРЕН ** *А в каком именно косплейном наряде Клауда? Если помните, ему как-то пришлось как раз переодеться в девочку в розовом платьице. Меня эта перспектива как-то пугает. А если серьезно, то письма с такими примечаниями лучше отправлять не на редакционную почту, а лично мне.*
P.S. Зонт, заметь, не я предложил поставить это письмо на желтую плашку.
P.P.S. Я не удержался и попросил прокомментировать это письмо нашего бывшего (впрочем, не совсем бывшего) автора.

**КАТЕРИНА AKA MUSHROOM CAT ** *Возможно, когда-нибудь Врен создаст свой собственный мужской журнал. Популярность его, несомненно, будет такая, что мистер Говорун станет вторым Хью Хеффнером, окруженным сексуальными японками в костюмах обезьянок. В таком журнале будет до кучи хентая, сплетен из интимной жизни редакторов «Страны Игр» и на постере будет красоваться полуобнаженная Аликс из Half Life 2 в обнимку с огромным, одетым в эластичный чехол wiimote'ом.*
Но пока до этого еще далеко, поэтому скажу серьезно. Если печатать больше картинок с «объемными девицами», то в журнал будет вмещаться меньше статей о действительно классных играх. А это, согласитесь, его главная цель – рассказывать о хороших и интересных играх.
Хентайные и порно-сайты это, конечно, занимательно, но я Вам настоятельно советую подумать о своей личной жизни. Вы ведь принадлежите к редкому типу женщин – к натуральным (я надеюсь?) блондинкам! Да к тому же идете в комплекте с пушистой собачкой! Прямо-таки российская Пэрис Хилтон. Так зачем рассматривать нарисованных красавцев и красоток, если есть все данные, чтобы воплотить все эти картинки в реальность?
Представлять Врена в костюме Клауда, а себя – рядом с ним в костюме Елены (заметьте, в FFVII брюнетки гораааздо популярнее!) намного скучнее, чем познакомиться с ним вживую! Никакие фантазии не заменят реального общения. А если нет возможности приехать в Москву, то стоит обернуться по сторонам – не Говоруном единым жива земля русская! Ну а если страсть к хентаю и мечты о ВреноКлауде никак Вас не отпускают – могу выслать пару видеокассет с классикой яоя. Мне они уже ни к чему.

антигерой», он приглянулся многим геймерам. Бывает, идешь по улице, смотришь на дом, а на нем написано «TRANE» или еще что-то из игры. Да, граффити и раньше у нас хватало. Но вот у нас в новостях показывали милиционера, рассказывавшего, как они в метро ночью поймали граффитчиков. А те разрисовывали вагоны, прямо как в игре. Совпадение? Думаю, нет. И я впервые столкнулся с реальным влиянием игр на реальных людей. До этого только в журналах читал. А теперь сам могу провести параллель между игрой и поступками этих парней. Это не то, как «мы играли в GTA, а потом пошли мочить копов», это действительно связано. Вы знаете, если бы Джек Т. узнал об этом случае, Atari бы уже обанкротилась.
Извлекайте хорошее из GTA! Бегите в тренажерный зал, занимайтесь боксом и плаванием, катайтесь на велосипеде и не питайтесь в фастфудах! Многие ищут плохое в этой прекрасной игре, но никто не задумался что игрок, прокачавшись в игре, увидит разницу и побежит сам в тренажерный зал, а, покатавшись на велосипеде, подумает: а если я сам сяду на велик и проеду пару километров, может, моя выносливость тоже вырастет? Вот так.

Kenny McCormick,
kenny9600@rambler.ru

**ЗОНТ ** *Знаете, на «умы подростков» влияет все, что угодно. Все, чем бы они ни занимались. Смотрят телевизор – влияют молодежные программы. Ходят в кино – влияют блокбастеры. Читают книги – влияют современные авторы. Сидят за видеоиграми – влияют разработчики. Найти себе дурной пример для подражания – дело нехитрое, «антигероев» и в других видах популярного искусства навалом. А уж научить детей «извлекать хорошее» из того, что их окружает, должны родители. Так им и передайте.*

Я так и не понял, можно использовать обычный телевизор, чтобы играть на PS3? Если нет, то какой ТВ-тюнер купить?

Можно. PS3 и Xbox 360 полностью совместимы с обычными (не-HDTV) телевизорами. Впрочем, с тюнерами тоже. Конечно, высококачественную и четкую картинку нового поколения вы не получите, но хуже, чем с PS2, изображение не станет. Кстати, тюнеры с поддержкой HDTV стоят сейчас чуть ли не дороже, чем HDTV-телевизора.

Есть ли диски UMD объемом больше 1,8 гигабайт? А если нет, то будут ли?

Нет, и не будут. Стандарт UMD не предусматривает дисков большей плотности – то есть, даже если их и можно произвести, PSP сможет прочитать только обычные диски на 1,8 гигабайт. А поскольку кроме как в PSP этот формат практически нигде не используется, то и ожидать каких-то подвижек не стоит.

Что такое Gizmondo?

Портативная консоль-курьез, прожившая недолгую, но насыщенную жизнь. Gizmondo была запущена компанией Tiger Telematics в марте 2005 года, уже к февралю компания обанкротилась, и – вдруг! – выяснилось, что половина ее основателей в прошлом имела неприятности с законом, а дела компании были более чем сомнительны. А глава Tiger Telematics и сейчас отбывает трехлетний срок в местах лишения свободы.

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM. GAMELAND.RU

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

ЗЛОООООООО

Привет «Страна»! Сидел я, сидел, и думал. Думал о том, во что начинает превращаться наш мир, кое-что надумал и решил вам написать.
Мир великой компьютерной и игровой индустрии не стоит на месте, а развивается. Вместе с этим растет и его популярность среди народа. Людей, знающих технику и обращающихся с ней на «ты», становится все больше. Вместе с их числом растет и число заядлых «игроков-седоков», да и просто людей любящих (и даже очень) посидеть за компьютером. Эти люди находятся на начальной стадии «болезни», в принципе, ее так же можно отнести к наркомании.
К сведению: наркомания (от греч. nark – оцепенение, mania – безумие, страсть) – заболевание, выражающееся в физической и/или психической зависимости потребителя от наркотиков, постепенно приводящей к разрушению его организма.
Да, именно так, наркомания. В определении написано: «выражающееся в физической и/или психической зависимости». Обратив внимание на слово «физическая», у вас может возникнуть возражение: «Как!? Да какая тут физическая зависимость?» Я вам отвечу. Сидя перед экраном монитора, человек находится в расслабленном состоянии, а когда люди не находятся перед монитором, им просто не хватает того самого расслабленного состояния, и единственное утешение кроме как «потребить очередную дозу» это поспать. Но, к сожалению или к счастью, пользователи предпочитают сну развлечения за компьютером. Про психическую зависимость, думаю, и так понятно. Такой «наркотик» очень сильно разрушает организм, и сидя за компьютером многие люди просто не замечают как пролетает время, от этого мало едят и теряют вес. Так же портится зрение, ведь когда человек смотрит на монитор, хрусталик глаза все время сфокусирован на точке, находящейся на одном расстоянии от глаз, и тем самым глаз теряет, хоть и постепенно, возможность фокусироваться на разные расстояния, а в некоторых случаях возможно развитие близорукости.
Ну да ладно, я немного отошел от темы, хотя, в принципе, это все непосредственно относится к основной мысли моего письма. Если честно, то в предыдущем абзаце и выложена вся основная мысль (вот теперь уж я вправду отошел от темы). Продолжу. Как ни странно, появляются люди, помешанные на этом деле. Таких людей просто невозможно оторвать от их занятия. Они готовы отдать все, лишь бы провести несколько минут, пялясь в монитор. Есть и «юзеры», которые, сидя за компом, уже умирают от безделья. До того все надоело, что становится просто скучным, но оторваться они все равно не могут. Люди, которые имеют выход в Интернет (т.е. большинство) – это другая история. Они сидят в великой сети, лезут на разные сайты, изучают их вдоль и поперек, потом им и это надоедает и они тоже «умирают» от безысходности. Но все же! В общем, как я тут примерил, году к 2020-ому больше половины населения земли, использующего компьютер, будут на нем именно таким образом помешаны. Боюсь, даже люди, у которых работа непосредственно связана с техникой данного типа, будут также зависимы от этого, хотя об этом еще можно поразмыслить. Гораздо лучше съездить с друзьями на природу иль еще куда-то сходить, чем сидеть и пялиться в монитор.
В общем «ИНТЕРНЕТ – ЗЛООООО», но все же это нужное зло, как-никак, без него уже не обойтись.
Это как бы общий вывод, но далеко не истинная правда мира. Все же «инет» не только зло, но и добро, так же как и сам компьютер.
Я не навязываю вам свое мнение, я лишь говорю то, чего стоило бы начать опасаться.
P.S. Я не сомневаюсь, что на данную тему вам писем шлют горы, да и сами вы об этом не раз задумывались, но, думаю, очередное напоминание не повредит никому.

Дмитрий,
dimaseversk@mail.ru

ЗОНТ *А я думаю, что к 2020 году Интернет всем осточертеет и люди найдут себе занятие поинтереснее. В конце концов, глобальная Сеть – сравнительно молодое явление. Представьте поколение, которое выросло бок о бок с Интернетом и знает его, как свои пять пальцев. Для них он будет чем-то обыденным, вроде как для нас радио или телевизор. Это поколение будет искать себе новые развлечения. Желательно, такие, чтобы можно было совсем не вставать с кровати.*

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 01(226), СТРАНИЦА 67

Час пробил, и мы объявляем результаты! Экспертная комиссия, посовещавшись, пришла к выводу, что в схватке новых консолей, Nintendo Wii и PlayStation 3, со счетом 4:3 побеждает... Nintendo DS! Мы признаем свою ошибку. Мы были слепы. Приставки нового поколения – мираж умирающего в пустыне. Nintendo DS – портативный мессия будущего! Редакция срочно меняет Xbox 360 на три DS, а PS3 на пять, мы завтра же удаляемся в монастырь (женский) и проводим остаток дней за поваросимуляторами и разведением виртуальных щенят.



Кто виноват

Константин «Мариобой» Говорун



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

ВСЕ РАВНО PS3 ЛУЧШЕ!

Привет, любимая «Страна»!
Пишу вам в первый раз, поэтому письмо будет очень неоптимизированное (если вдруг решите помещать в журнал, можете его резать и коверкать как угодно). Уже пару лет я с интересом наблюдаю за битвой между Sony и Nintendo. Новые приставки, новые игры, новые мнения, новые письма вам в редакцию. Что характерно, мне-

SMS

Не могли бы вы дать адрес страницы, на которой опубликован список игр для Xbox, которые поддерживаются на Xbox 360? Заранее благодарю.
Конечно. Европейский список расположен по адресу http://www.xbox.com/en-GB/games/backwardcompatibilitygameslist.htm. Чтобы выйти на эту страницу, можно просто зайти на http://www.xbox.com и набрать в строке поиска «Backward Compatibility» («Обратная совместимость»). Мы бы рады напечатать список и здесь, но, во-первых, он слишком длинный и, во-вторых, часто обновляется. Кстати, на этой же странице есть ссылка на последнюю версию эмулятора Xbox для Xbox 360.

А можно подключить PSP к телевизору/монитору? Вроде в «СИ» я читал о подобной фишке на какой-то из презентаций...
Да, на презентациях разработчики действительно часто подключают PSP к большим дисплеям – правда, они для этого пользуются так называемыми «девкитами» – специальными версиями PSP для девелоперов. Простым смертным получить девкит не светит, но есть другие способы. Например, адаптер PSPonTV (50 долларов США) крепится поверх PSP, захватывает изображение с экрана и выводит картинку на обычный телевизор, не требуя при этом модификации консоли. Просто и удобно.

У вас на диске английская версия прошивки для PSP, если ее установить, то русского внутри уже ничего не будет? И обязательно ли наличие флэшки во время прошивки?
Русский будет. Наш родной язык является одним из языков, которые официально используются Sony в прошивках для PSP. Он был во всех прошлых версиях и будет во всех грядущих. Наличие «флэшки» или, точнее, карты памяти, обязательно. С нее консоль запускает программу обновления.

Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ». Нашел я номер трехлетней давности, 24(153), и там написано, что Nintendo разработала консоль iQue. Не могли бы вы рассказать, что она собой представляет? Спасибо.
Nintendo iQue (читается «ай-кью») это специальная версия Nintendo 64, выпущенная исключительно в Китае. Консоль представляет собой контроллер, внутрь которого встроен чип Nintendo 64. Контроллер подключается напрямую к телевизору, а картридж вставляется в геймпад снизу, между двумя рукоятками. Лучшие игры с Nintendo 64 были изданы в Китае для iQue. Выглядит это чудо вот так.



ОТВЕТ **НАПИШИ СВОЙ ВОПРОС НА НОМЕР: +7 (495) 514-7321**

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

ния можно грубо разделить на две категории: «Nintendo новатор, а Sony – тормоза» или «Nintendo опять выдали технологически устаревшее барахло, а Sony лучше всех». Я бы хотел высказать свое мнение. Были на Земле далекие времена, когда еще не было 3D-графики, а были игры плохие и хорошие, шедевры и новаторские (простите мне такое грубое и спорное деление, это я для красоты словца и наглядности). Что интересно, они могли выходить не на самой продвинутой и популярной консоли того времени, но, что самое важное, именно они, а не приставки, на которых они выпускались, назывались «хорошими» или «новаторскими». Хотя бы потому, что все они в плане управления (в пределах одного поколения) были одинаковые. Поэтому и возникла гениальная и, на мой взгляд, очень мудрая и правильная мысль: «не консоль делает себе имя, а игры для нее». Давайте вернемся из прошлого в 2004-ый год. Nintendo выпускает DS. Приставка оригинальная, интересная, и ее достоинства нельзя умалять. Но давайте посмотрим на игры для этой приставки, благо уже прошло два года с момента ее запуска. Сами по себе игры не являются новаторскими нисколько. Тетрис – он и есть тетрис. Марио – и есть Марио. Новаторской является только система управления. То есть, нам преподносят самые обычные игры, заставляя по-новому смотреть на них. Конечно, есть исключения из правил, и за это Nintendo можно аплодировать стоя. Я говорю об играх, сделанных специально для DS, об играх, которые используют ее специфику и все ее функции, об играх, которые невозможно представить на других консолях. Например, Yoshi Touch & Go, Electroplankton, Nintendogs), но таких игр крайне мало. В Nintendo рубят деньги именно на том, что ее приставка считается «новаторской», хотя, на самом деле, Tetris DS – самый обычный тетрис, только управлять им надо с тактильного экрана, а вот LocoRoco, например, – действительно новаторская игра, и, мне кажется, в чем-то вы со мной согласитесь (хотя, конечно, сейчас от меня немного веет «сонифильством»). Та же ситуация с Wii: при низкой себестоимости и оригинальном контроллере она уже заочно стала «лучшей приставкой нового поколения». Это грустно. Теперь пару слов о цене PS3. Ее производительность примерно в полтора раза больше чем у 360-ого: уже 500 баксов. Но не это самое главное. Вы забыли Blu-ray привод! Первые такие плееры от Toshiba, например, стоят больше тысячи долларов! Цена на PS3 в разы меньше той, которую Sony «по-хорошему» должна была назначить.

Теперь, если можно, вопросики:
1. Можно ли называть игру «русской», если ее разработчик – русский, а издатель – нет? Например, «Герои 5» или разрабатываемая в Creat новая Coded Arms для PSP?
2. Будут ли когда-нибудь полностью, стопроцентно-русские игры для этой консоли?
3. Слушает ли кто-нибудь в редакции группы Copeland, All-American Rejects, Angels & Airwaves, Sugarcult, (+44), Dropping Daylight или хотя бы похожие на них?

Борис Александров
pl600@rambler.ru

ЗОНТ *Стоп машина! Это кто вам сказал, что PS3 в полтора раза мощнее Xbox 360? Производительность консолей отличается в зависимости от приложения, и если брать усредненные данные, то о таком громадном разрыве и речи быть не может. Последнее, что я слышал о PS3, это слова Гейба Ньюэлла: «Ваш PS3 – форменная катастрофа. Sony должна немедленно отозвать консоли, признать свою ошибку и перестать заставлять нас что-то под нее программировать». Тут, понимаете, вопрос не в мощности, а в том, как ее использовать. Тот же Blu-ray привод хорош, спору нет. Но фильмов для него у нас не достанешь. И куда я его сейчас могу засунуть, хоть за тысячу долларов, хоть за восемьсот? Правильно, гусары, только туда.*
И о вопросах:
1. Можно, с натяжкой. Издатель контролирует процесс разработки и следит, чтобы игра понравилась международной публике. Но делают-то ее русские. Вот параллельный пример: Lost Planet – игра, сделанная японцами, и, тем не менее, ориентированная на интернациональный рынок. Можем ли мы назвать ее японской? Можем. С оговоркой, но можем.
2. Для PSP? На ваш вопрос отвечает Александр Друзь… то есть, Константин Говорун, и чуть ниже.
3. Я слушаю Фредди и Элвиса. Коллеги?

ВРЕН *Ну, например, Axle Rage, он же Rage Rider от «Акеллы». Говорят, он еще разрабатывается. Но в любом случае какая-то чисто русская игра на PSP непременно выйдет.*
Кстати, PS3 в теории в два раза мощнее, чем Xbox 360. Но это в теории. А на практике – бог знает.

cg *Стоп-стоп-стоп! Давайте не путать свинину со свиньей. Что DS, что Wii, что ещё какой Virtual Boy дают разработчикам удочку, а не рыбку – среду для новаций, но никак не волшебную палочку. И уже дело разработчиков пытаться или не пытаться сделать что-то классное, новое, невиданное. И рассуждать об этих действиях стоит в том же ключе: а хороший ли Nintendo сделала спиннинг, прочна ли леска, удобна ли катушка? Можно ли с ним наловить рыбы больше, чем с динамитной шашкой «просто крутой графики»? Сравните Rayman Raving Rabbids на Wii и на… любой другой приставке: первая развлекает, дарит улыбку, позволяет дурачиться десятком разных способов. На PS2 нужно попеременно нажимать две кнопки. Вот, собственно, и вся разница. Вы можете играть в Pac-Pix, получая удовольствие, а можете стиснув зубы доказывать, что «то же самое возможно и без стилуса». В конце концов, вы можете просто заявить, что вам это не нужно, – ваше право. Суть в том, что миллионам людей, как видно, это по душе. Пусть живут?*
ЗЫ. Всё «новаторство» LocoRoco – сто раз краденое, что, впрочем, не умаляет заслуг самой игры. Однако, с гироскопами играть в Yoshi's Universal Gravitation или WarioWare: Twisted! было куда веселее, чем «просто нажимать шифты».

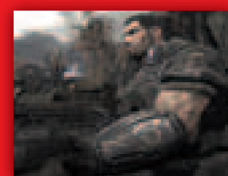
SMS-БИТВА

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОЙ ВЫБОР НА ТЕЛЕФОН:
+7 (495) 514-7321

В этом номере в битве сойдутся два мегахита для Xbox 360. Это Lost Planet: Extreme Condition и Gears of War. Классный сюжет в игре от Capcom против идеального геймплея детища Epic, японская школа геймдизайна против западной! Вперед!

Выскажите свое мнение!
В сообщении должны быть слова «SMS-битва» и ваш выбор:

LP:EC или GeoW

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ – В НОМЕРЕ 5(230)

В битве роботов и людей читатели «Страны Игр» проявили небывалое единодушие. Люди, дружно проголосовавшие за органические формы жизни, победили практически всухую, лишний раз доказав свое превосходство над искусственным разумом. Если вы проголосовали за роботов, знайте: где-то далеко-далеко, за горами, за лесами «Страну Игр» читает ваш единомышленник.



Если не обновлять прошивку на Xbox 360, будут работать новые игры на ней?
Да, будут. По крайней мере, до сих пор нам не встречалось ни одной игры, которая бы требовала свежую прошивку. Другое дело, что выйти на Xbox Live и поиграть в мультиплеер вы не сможете: на входе вас попросят обновить прошивку до свежей версии.

Вы говорили, что можно подключить Xbox 360 к телевизору с помощью HD-AV кабеля. Как я понимаю, этот кабель представляет собой шесть «колокольчиков», по три на каждый конец. Куда подключать этот кабель в телевизоре, я понимаю, но куда втыкать его в приставке, я, если честно, не знаю.
Ну как же так! Для консолей всегда использовались специальные кабели! Вспомните, к той же PlayStation 2 подключаются не обычные композитные и компонентные кабели, а их аналоги со специальным разъемом для PS2 на конце. Вам нужен не «HD-AV кабель», а «HD-AV кабель для Xbox 360». С одной стороны у него «колокольчики», а с другой – разъем для подключения к видеовыходу консоли.

Скажите, пожалуйста, нужно ли покупать дополнительные аксессуары к Wii для выхода в Интернет?
Не нужно… но только если у вас дома есть беспроводной доступ к Сети по технологии Wi-Fi. Дело в том, что, в отличие от Xbox 360 и PS3, Wii нельзя подключить к Сети при помощи обыкновенного сетевого кабеля: приставка поддерживает только беспроводное соединение. Альтернативный вариант: если у вас есть компьютер с доступом в Интернет, можно купить адаптер Nintendo Wi-Fi USB Connector. Он подключается в USB-порт, выглядит как флэшка и позволяет Nintendo Wii и Nintendo DS выходить в Сеть через персональный компьютер.

Правда, что все игры для Xbox 360 будут параллельно выходить и на ПК? И если да, то как объяснить заявление Мулине про Fable 2?
Нет, не правда. Многие игры будут выходить, это да. Но сейчас в активе Microsoft находятся и несколько десятков эксклюзивов для Xbox 360, в том числе Fable 2. Можно быть уверенным, что некоторые игры гарантированно останутся только на Xbox 360.

Сколько уже продано PS3 и Xbox 360 по всему миру?
По состоянию на начало 2007 года, Xbox 360 разошлась в количестве около одиннадцати миллионов штук, а свеженькая PlayStation 3 за сезон праздников продалась чуть больше одного миллиона раз (заметьте, что PS3 еще не была запущена в Европе). Кстати, Wii за тот же период была в два с половиной раза популярней.

Вы все время упоминаете японскую ролевую игру Lost Odyssey для Xbox 360. Я в Сети нашел упоминание о ней с E3 2005 года… Так что, игру заморозили? И как вообще с RPG на «Боксе»?
С RPG дела у Xbox 360 в лучшем виде. Lost Odyssey успешно движется к релизу в этом году, рабочая демо-версия игры уже была опубликована на диске японского мегажурнала Famitsu. Акира Торияма и Нобуо Уемацу спустили на воду Blue Dragon, в Японии издается одноименная манга, скоро появится аниме-сериал, европейский и американский релизы игры последуют в этом году. Англоязычные разработчики порадуют нас фэнтезийной ролевкой Fable 2 и научно-фантастическим приключением Mass Effect от легендарной команды BioWare. И, заметьте, все это – эксклюзивы для Xbox 360, которые не будут выпущены на других консолях.

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 21 февраля



Очередь из семисот человек в одном из московских магазинов, восемь миллионов игроков по всему миру: сложно назвать более ожидаемую PC-игру 2007 года, чем первое дополнение к World of Warcraft. Неизведанный доселе мир, открытый для исследования, две новых расы и возможность развить персонажа до 70-го уровня – лишь часть новшеств.

World of Warcraft: The Burning Crusade

ХИТ?!

КОДЕКС ВОЙНЫ (PC)

Красочный фэнтезийный варгейм о противостоянии орков и людей с захватывающим сюжетом.



СПЕЦ

ВСЕЛЕННАЯ WARCRAFT

Параллельные миры, демоны-захватчики, смешение рас, бесконечные войны и миллионы поклонников – все это Warcraft.



СПЕЦ

ПОЛЬСКАЯ ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ

Xpand Rally и Chrome, Painkiller и «Горький-17» – лишь вершина айсберга. А что еще творится в Польше?



ОБЗОР

UFO AFTERLIGHT (PC)

Третья игра из серии тактических стратегий с громким именем.



ОБЗОР

MAELSTROM (PC)

RTS от создателей «Периметра» – терраморфинг как оружие.



В РАЗРАБОТКЕ

ТРИ МАЛЕНЬКИЕ БЕЛЫЕ МЫШКИ (PC)

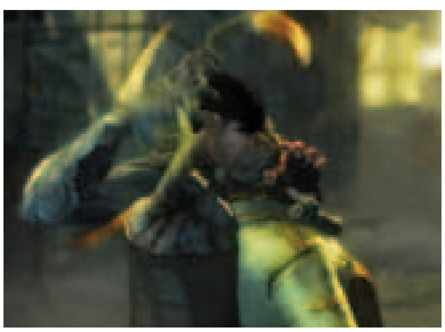
Уникальный квест с кукольной анимацией.



В РАЗРАБОТКЕ

DARK SECTOR (PS3, XBOX 360)

Руссо мутанто, облико морале!



ОБЗОР

DESTROY ALL HUMANS! 2 (PS2, XBOX)

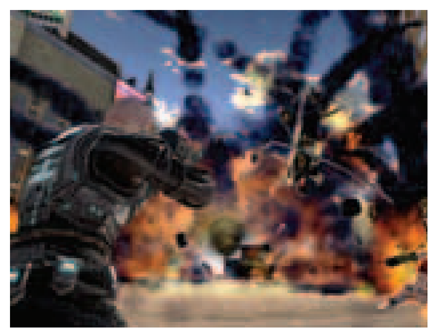
Снова убить всех людей!



ХИТ?!

CRACKDOWN (XBOX 360)

Будни супергероев по версии Microsoft.



ОБЗОР

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES (PSP)

Бандиты делают работу над ошибками.



ИНТЕРВЬЮ

EVE ONLINE

«Онлайновая Elite» – скоро в России!



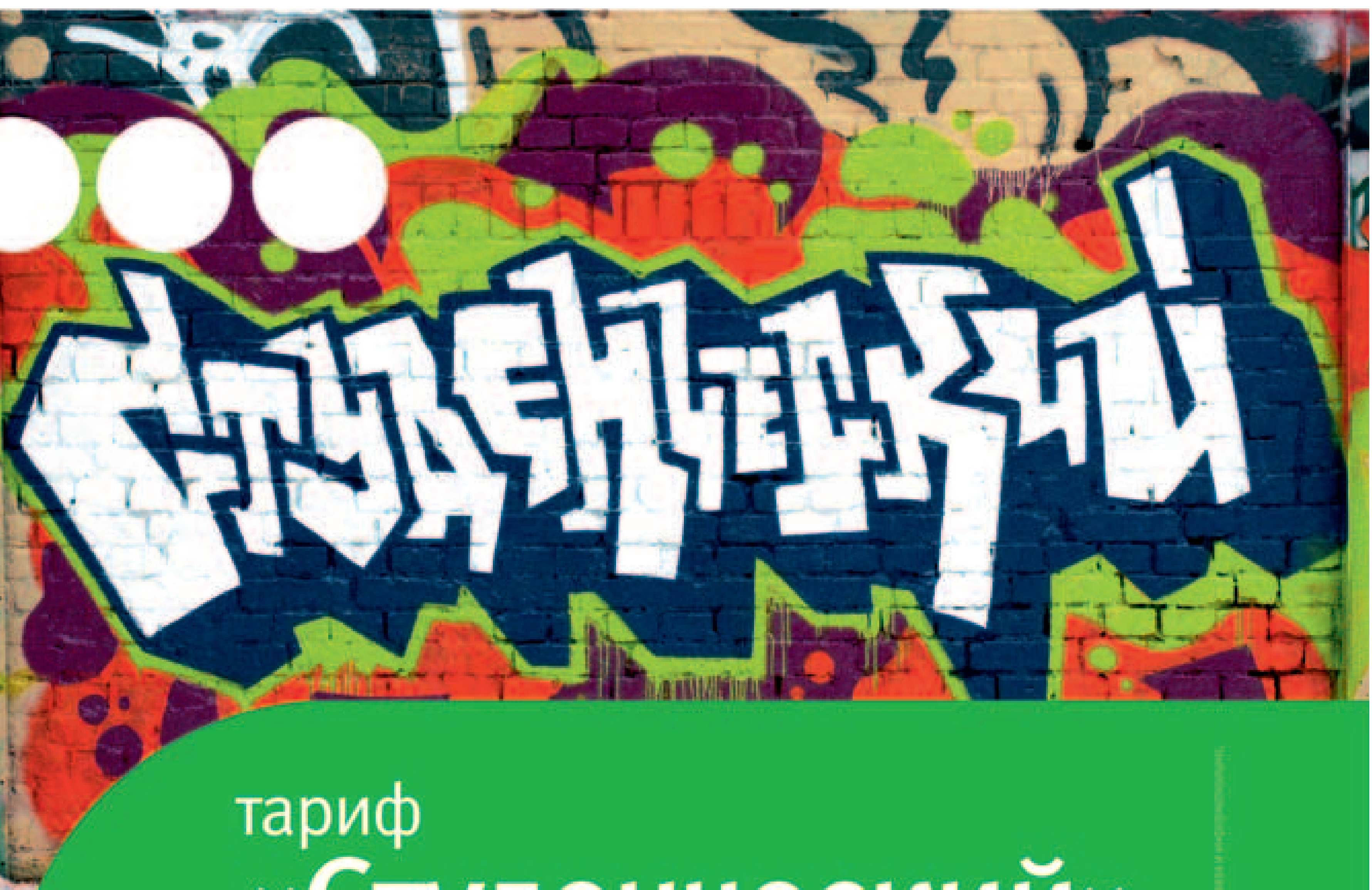
СПЕЦ

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2006 ГОДА

Чем нас порадовали разработчики и издатели в ушедшем году?




FLATRON Fantasy
L1900J
непревзойденный дизайн
www.lg.ru
LG
Life's Good
официальный дистрибутор
(495)970-13-83
www.technotrade.ru
ТЕХНОТРЕЙД
МОСКВА: Акситек (495) 784-72-24; Аркис (495) 980-54-07; Белый Ветер ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30; Дилайн (495) 969-22-22; Инлайн (495) 941-61-61; Компания Мир (495) 780-00-00; М.Видео (495) 777-77-75; НеоТорг (495) 363-38-25; Никс (495) 216-70-01; Олди (495) 284-02-38; Радиокомлект-компьютер (495) 953-81-78; Сетевая Лаборатория (495) 784-64-90; СтартМастер (495) 785-85-55; Ф-Центр (495) 105-64-47; Desten Computers (495) 970-00-07; NT-Computer (495) 970-19-30; Polaris (495) 755-55-57; ULTRA Electronics (495) 775-75-66 USN-Computers (495) 221-72-68; БАРНАУЛ: Компания Майпл (3852) 24-45-57; К-Трейд (3852) 66-69-00; БЛАГОВЕЩЕНСК: GSTм (4162) 37-56-56; ВЛАДИВОСТОК: DNS (4232) 30-04-54; ВОЛЖСКИЙ: Кибер (8443) 31-35-60; ЕКАТЕРИНБУРГ: Белый Ветер (343) 377-65-18; ИРКУТСК: Комтек-Компьютерс (3952) 25-83-38; КАЗАНЬ: Алгоритм (8432) 73-77-32; КИРОВ: ТехПром (8332) 35-13-26; КРАСНОДАР: Владос (8612) 10-10-01; Окей Компьютер (8612) 15-11-44; КРАСНОЯРСК: Аверс (3912) 560-561, Компания Старком(3912) 62-33-99; НИЖНИЙ НОВГОРОД: ЮСТ (8312) 78-55-78; НОВОСИБИРСК: Диадема (3832) 35-62-73; Зет НСК (3832) 12-51-42; Компания Готти (3832) 11-00-12; Левел (3832) 20-96-45; ОМСК: Бизнес Техника (3812) 23-33-77; Инсист (3832) 53-16-17; ПЕРМЬ: ГАСКОМ (3422) 36-37-75; Матрица (3422) 108-108; ПЕНЗА: Формоза (8412) 54-40-42; РОСТОВ-НА-ДОНУ: Зенит (8632) 72-66-50; Технополис (8632) 90-31-11; UniTrade (8632) 97-30-14; САРАНСК: ООО «Навигатор» (8342) 32-82-82; Тест (8342) 24-05-91; САРАТОВ: АТТО (8452) 44-41-11; КомпьюМаркет (8452) 26-13-14; САМАРА: Аксус (8462) 70-98-11; ГЕОС (8462) 70-65-65; Прагма (8462) 70-17-01; ТОЛЬЯТТИ: Олвико (8482) 25-00-00; Прагма (8462) 70-17-01; ТОМСК: Интант (3822) 56-00-56; ТЮМЕНЬ: Арсенал (3452) 46-47-74; УЛАН-УДЭ: Снежный Барс (3012) 43-00-00, Фриком (3012) 55-19-18; УЛЬЯНОВСК: ООО «Раздолье» (8422) 41-28-82; УФА: Кламас (3472) 91-21-12; ЧЕЛЯБИНСК: Дайвер (3512) 34-46-93; Найфл (3512) 61-22-91; Никас-ЭВМ (3512) 32-63-50;

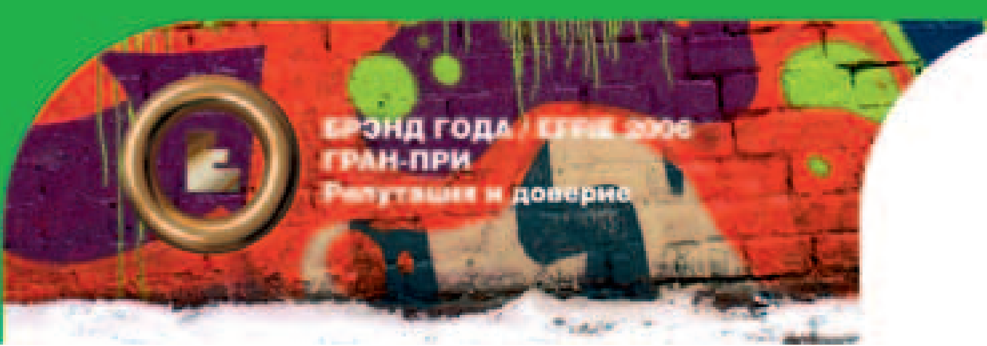


тариф
«Студенческий»

Пакет SMS и исходящие внутри тарифа по студенческим ценам

– Как дела?;)
– Всё супер! Подключился на такой клевый тариф!!)))
– Что за тема?
– Тариф «Студенческий».
– Круто. Я тоже на нем:D
– Еще бы)). Не тариф, а картинка!

Так можем только мы!



МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

SUPREME COMMANDER | BLUE DRAGON | SAINTS ROW | CANIS CANIM EDIT | KILLZONE: ОСВОБОЖДЕНИЕ | ВОЛКОДАВ: МЕСТЬ СЕРОГО ПСА

03#228 | ФЕВРАЛЬ | 2007


SVC CHAOS
SNK vs. CAPCOM
SNK
СТРАНА
ИГР


За облаками
Обещание юности
СТРАНА ИГР
© Makoto Shinkai / CoMix Wave © 2006 ООО <ЭксЭл Медиа> НЕ ДЛЯ ПРОДАЖИ